

Final Fantasy XII
GUÍA COMPLETA
+ MAPAS
64 PÁGINAS
PS2
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #75
› Cómo llegar hasta el final paso a paso
› 48 mapas detallados
› Los retos adicionales
› Todos los secretos
› Protagonistas, razas, enemigos...
› ¡¡Y mucho más!!
PlayStation®
Revista Oficial - España
y además...
LOS MEJORES TRUCOS PARA PS3, PSP Y PS2

PlayStation®
Revista Oficial - España

Sumario

PlayStation® Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado DAVID CASTAÑO (GUÍA), EUNICE SZPILLMAN (CARTÓGRAFA)

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps2@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.




PS2

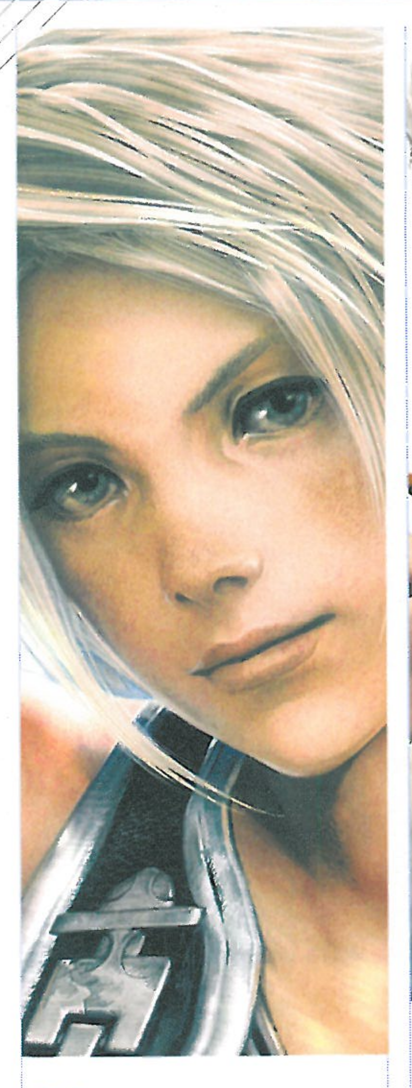


INTRO

Muchas cosas han cambiado desde la última entrega de Final Fantasy. Por eso, te ofrecemos un breve repaso a los conceptos básicos del juego. Para que nada más pisar Ivalice te sientas como en tu propia casa.

PROTAGONISTAS.

Personajes principales que formarán parte activa de la historia. Una vez se unan al grupo, permanecerán hasta el final.



Vaan

Hume, 17 años

Este muchacho será uno de los principales protagonistas de la aventura. Hermano de Reks, y huérfano desde pequeño, vive como un raterillo cualquiera en el distrito de Barrio Bajo de la ciudad de Rabanasta. Sueña con convertirse algún día en pirata del aire y pilotar su propia nave.

Vaan será el único personaje que podrás controlar dentro de las ciudades. Luchador muy equilibrado, se desenvuelve bien tanto con técnicas como con hechizos. Sus parámetros evolucionan rápida y uniformemente. Excepcional y completo guerrero.



Balthier

Hume, 22 años

Pirata del aire, compañero de Fran y capitán del Strahl. Balthier es precisamente el estereotipo de "aventurero" al que aspira Vaan. El clásico "Indiana Jones" que va por libre y sin ningún interés en seguir las reglas.

Se unirá al grupo en los Acueductos de Garamsais junto a Fran y de forma aparentemente provisional...

Su principal ventaja es el uso de armas de fuego, capaces de infringir daño en el enemigo más duro. Sus atributos de fuerza y velocidad crecen de forma considerable. Pero su destreza con la magia deja que desear.



Fran

Viera, edad desconocida

Poco se sabe sobre Fran. Su raza se caracteriza por su gran longevidad, lo que convierte a este personaje en todo un misterio. A pesar de esto, Fran y Balthier son "uña y carne". Compañera inseparable de viaje, se dedica a las labores de mantenimiento del Strahl.

Guerrera equilibrada, no destaca especialmente en ningún parametro. Revelará su verdadero potencial en niveles altos, cuando evolucionará rápidamente superando a sus compañeros en los mismos niveles.











Penelo siempre estará ahí para evitar que Vaan se meta en algún lío.



Se considera el "actor principal", pero pronto descubrirás que no es el egocéntrico que parece ser.

Basch

Hume, 36 años

Este veterano guerrero curtido en mil batallas, fue capitán de Los Caballeros de la Orden de Dalmasca. Condenado por traición al reino en extrañas circunstancias se incorporará al grupo como aliado para más adelante formar parte de la plantilla permanente.

Formidable guerrero, destaca por su salud máxima y su fuerza, parámetros que evolucionarán rápidamente.

Con las armas adecuadas (espadas, lanzas...), Basch se convertirá en uno de los personajes mas fuertes del grupo.

Combínalo con una buena defensa y obtendrás un personaje único.

Ashe

Hume, 19 años

Única hija del Rey Raminas y heredera al trono de Dalmasca. Tras la muerte de su padre, su marido y la invasión de su reino, se quitó la vida... o eso quisieron que pensara el pueblo.

La verdadera intención de la princesa Ashe no era otra que organizar una resistencia con el fin de reclamar su reino.

Al igual que Basch, se unirá como aliada y más adelante se quedará en el grupo. Sus parametros dependerán de los del resto del grupo en el momento de unirse. Su elevado poder mágico la convierte en la invocadora perfecta.

Penelo

Hume, 17 años

Amiga de la infancia de Vaan y huérfana al igual que él, se gana la vida en el Barrio Bajo de Rabanasta trabajando en la tienda de Migelo. Aunque se comporte como una hermana mayor, y de aparencia dulce, la verdad es que Penelo cuenta con unas dotes para el combate excepcionales gracias a la instrucción por parte de sus hermanos, que pertenecieron a la Orden.

Penelo se unirá a Vaan en el campamento nómada. De frágil constitución, Penelo lo compensa con un elevado poder mágico que evoluciona rápidamente.

ALIADOS.

Formarán parte del grupo en un momento determinado y lo abandonarán una vez hayan conseguido su objetivo.



Recks

Hume, edad desconocida

Hermano mayor y única familia de Vaan y soldado al servicio de Rabanasta. Durante su breve aparición es testigo de la muerte del Rey Raminas y de la caida de Rabanasta. Sus limitados parámetros no evolucionarán apenas y lo poco que lo hagan no pasarán a los de Vaan, por lo que no merece la pena esforzarse en eliminar más enemigos de los necesarios.



Lamont/ Larsa

Hume, 12 años

Este misterioso niño se unirá al grupo por primera vez justo antes de entrar en las Minas Lhusu. Poco después descubrirás que su verdadero nombre es Larsa, además de alguna otra sorpresa que no desvelaremos. Su aparente cantidad ilimitada de pociones mantendrá la salud del grupo en buen estado. Se unirá al grupo por segunda vez en Yajara.



Vossler

Hume, 38 años

También conocido como Azelas, el capitán Vossler participó en la batalla de la Fortaleza de Nalbina junto a Basch. Tras la caída de Dalmasca, se dedicó a proteger a la princesa Ashe.
A pesar de haber sido compañero y amigo de Basch, mostrará una desconfianza inusual durante los dos periodos en los que se unirá al grupo. Sus labores de apoyo serán sobre todo en el ataque físico.



Basch

Hume, 36 años

Prisionero en Nalbina, te acompañará en tu huida hasta que llegues a Rabanasta, donde pasará de ser un mero aliado a un "fijo" en plantilla.



Amalia

Hume, 19 años

Miembro de la resistencia, se unirá al grupo en los Acueductos de Garamsais. Sus labores de apoyo son las más completas tanto en apoyo como en ataque.



Reddas

Hume, edad desconocida

Viejo conocido de Balthier y pirata del aire residente en el Puerto del Balfonheim. Se unirá al grupo después de que le entregues la Espada del Pacto. Sus increíbles habilidades como aliado le permiten atacar tanto a corta como larga distancia. Es capaz de bloquear al enemigo y tiene la habilidad de acertar a su objetivo por muy alto que sea su bloqueo.

LAS RAZAS.

Ivalice cuenta con una gran variedad de razas poblando sus tierras, a cada cual más peculiar.







Hume

Constituyen la raza más numerosa de Ivalice con mas de un 40% del total de los habitantes. Su sed de conocimiento y poder los ha extendido por todos los rincones de Ivalice. Debido a ésto, casi todo gira en torno a la raza Hume.

Nu-mou

De aspecto ajado, son con diferencia la raza más pacífica de Ivalice. Toda una vida de dedicación a la magia los ha convertido en auténticos maestros en este arte. Por contra, no son aptos para el combate cuerpo a cuerpo.

Moguris

Estos pequeños seres de carácter pacífico tienen una inteligencia muy por encima de la media Hume, lo que los convierte en los mecánicos o magos perfectos. Mucha de la tecnología de Ivalice es obra de los Moguri.

Viera

Raza longeva donde la haya y formada en su mayoría por hembras, triplica la edad media de los Hume. Aunque se las pueda ver en grandes ciudades, habitan principalmente en la profundidad de los bosques.

Seeq

De aspecto tosco, poseen la misma estatura que un Hume pero mucha más fuerza física. Son violentos por naturaleza y se les suele ver realizando trabajos pesados o de mercadería. Sienten atracción hacia los objetos brillantes.

Bangaa

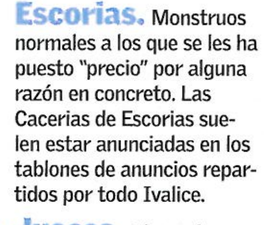
Raza de aspecto humanoide y con el cuerpo cubierto de escamas, posee un estilo de vida similar al del Hume. Su agilidad y su fuerza los convierte en grandes guerreros. Pueden llegar a doblar en edad a un Hume.

LOS ENEMIGOS.



Siniestros personajes con oscuras intenciones o simples "bichos" luchando por su supervivencia.





Escorias. Monstruos normales a los que se les ha puesto "precio" por alguna razón en concreto. Las Cacerias de Escorias suelen estar anunciadas en los tablones de anuncios repartidos por todo Ivalice.

Jueces. Algo así como los generales del ejercito Arcadiano. Deberían ser responsables de la ley y el orden en Ivalice, aunque algunos tengan otros intereses.

Monstruos. Normalmente son la fauna autóctona de Ivalice. Muchos ni te atacarán al verte. Otros... será mejor que corras todo lo que puedas.

Jefes. Guardianes de fortalezas o habitantes de mazmorras. Monstruos de un elevado nivel que te pondrán las cosas algo más complicadas o personajes de cualquier otra raza sin intenciones de dejarte avanzar.

Espers. Seres de excepcionales habilidades creados por los Dioses para servirles en el campo de batalla. Para poder hacerte con el control de estos señores de la guerra primero deberás vencerlos en combate, lo que por lo general no será sencillo.

guía final fantasy XXII

LA PANTALLA DE JUEGO.

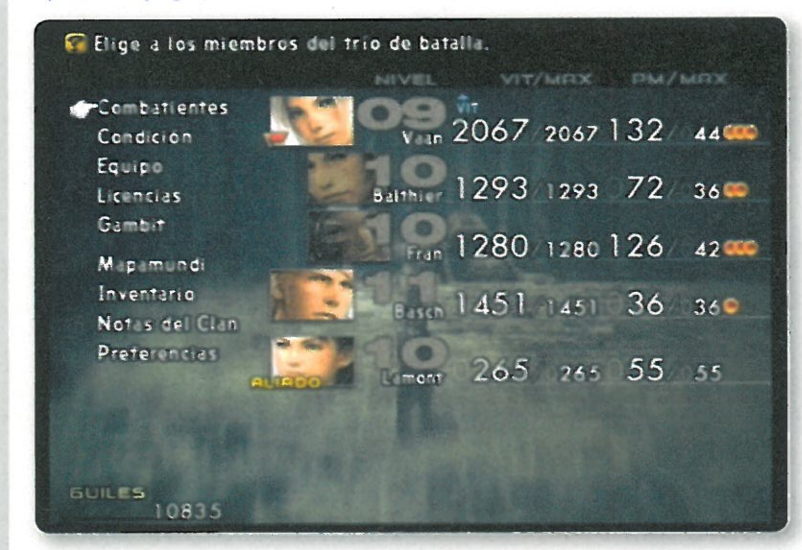
Ya sea durante la exploración de una mazmorra, en una ciudad o durante una batalla, tendrás siempre en pantalla información que te pondrá las cosas más fáciles.

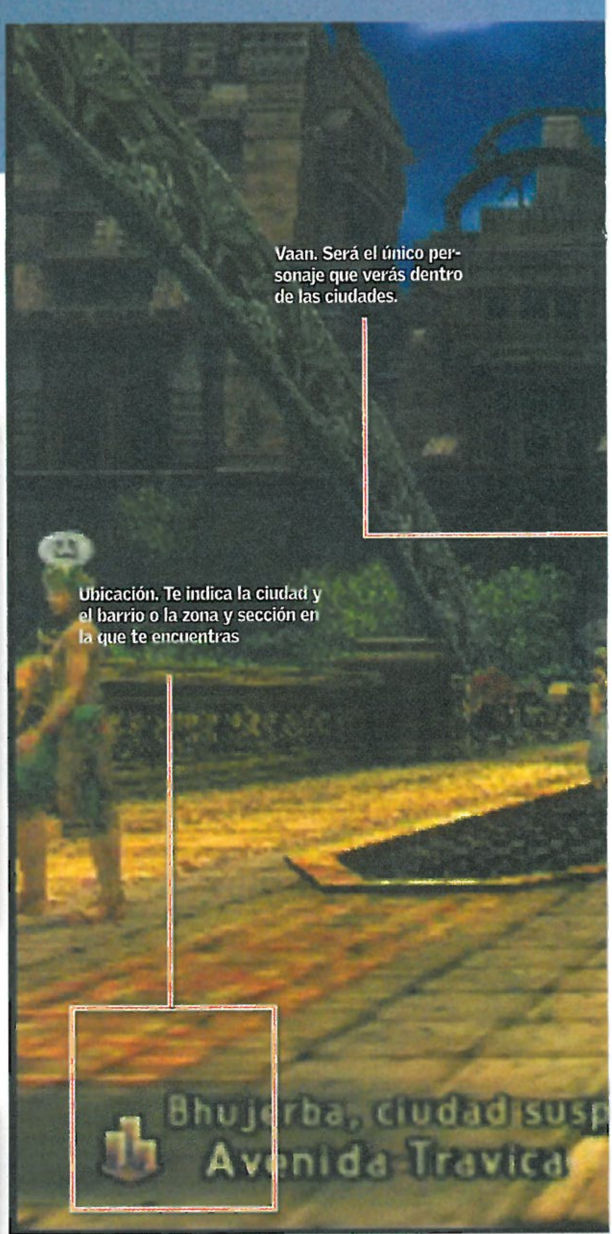
PS2

PANTALLA DE BATALLA/EXPLORACIÓN. Por primera vez en un Final Fantasy (a excepción de Final Fantasy XI, inédito en España) no habrá distinción entre la pantalla de batalla y de exploración. Todo sucede en el mismo entorno, pudiéndose incluso evitar batallas innecesarias.



PANTALLA DEL MENÚ. Podrás variar los miembros del grupo, modificar su equipo, organizar sus ítems, revisar las notas, crear y editar los Gambits o configurar algunas opciones del juego.





Vaan. Será el único personaje que verás dentro de las ciudades.

Ubicación. Te indica la ciudad y el barrio o la zona y sección en la que te encuentras

INDICACIONES ÚTILES.
Esos pequeños indicadores repartidos por toda la pantalla te harán la vida un poco más fácil.



EL MINI-MAPA... Tu posición actual y las proximidades.

CONSEJO. No olvides la rigurosa visita a las tiendas locales siempre que entres en una ciudad. Aunque ya la hayas visitado antes, siempre pueden haber renovado el género. Tampoco descuides a los mercaderes ambulantes y las ventas de tus sobras.

Mini-Mapa. Te mostrará tu posición, las proximidades y los enemigos o personajes no jugadores

Personajes no jugadores. Algunos estarán a sus cosas y otros te darán palique. Fíjate en el icono

GENTE HABLADORA... No todo el mundo tiene ganas de charlar.



CRISTALES... Según el color, podrás salvar la partida y...



DELIMITADOR DE ZONA... Marca el límite entre las areas.

LOS ESPERS

De un total de 13 Espers, durante el transcurso normal del juego encontrarás 5 de ellos. Los 8 restantes permanecerán ocultos hasta que puedas ir a reclamarlos.

BELIAS, EL OGRO. El primer y más débil de todos los Espers. Su ataque está basado en el elemento fuego y viene de perlas para combatir los flanes de las Minas de Henne.



SHEMHAZAI, EL TRAIDOR. La habilidad principal de este Esper es la Extracción. Su ataque especial dañará por un tercio de la cantidad total obtenida mediante Extracción.



HASHMAL, EL REGIDOR. Los ataques de Hashmal están basados en el elemento Tierra. Sólo usará su habilidad especial cuando la salud de su invocador baje a niveles críticos.



MATEUS, EL INNOBLE. Elemental del Frío, también puede usar ataques físicos o devolver salud a su invocador. Es muy vulnerable al hechizo Rayo. Pero muy efectivo contra Piro.



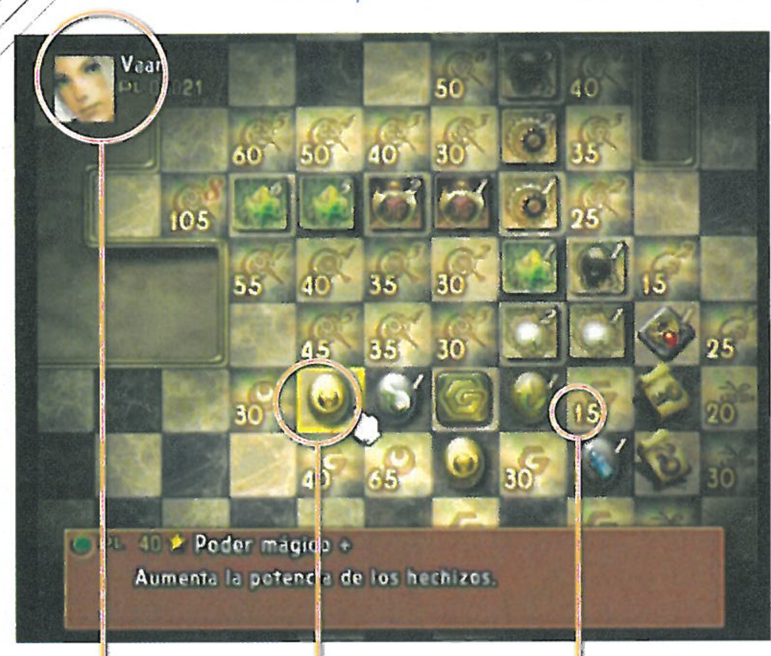
FÁMFRIT, EL SOMBRÍO. Invocar a Fámfrit te supondrá tres bloques de magia, pero sus potentes ataques especiales de tipo Agua bien merecen el gasto.



CONSEJO. Completar el tablero de licencias será la forma más rápida de evolucionar a tu personaje, pero para ello necesitarás un elevado número de Puntos de Licencia. Estos puntos los obtendrás eliminando monstruos. ¡No descuides tu entrenamiento!

LAS LICENCIAS.

Este innovador sistema de evolución te permitirá mejorar a tu personaje en el uso de un determinado tipo de armas o de hechizos. También es vital para obtener la mejor defensa posible.



Personaje. Indica de quién es el tablero de licencias que se está mostrando.

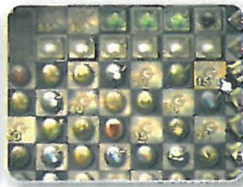
Icono. Cada icono representa el tipo de Licencia que se tiene seleccionada.

Puntos. Indica la cantidad de puntos necesarios para activar la Licencia en cuestión.

El sistema es más sencillo de lo que parece. La primera vez que veas el tablero de Licencias, apenas tendrás dos o tres adquiridas y otro par disponibles. Cada Licencia habilita al personaje a usar un determinado tipo de objetos. O bien armas, armaduras o hechizos. Además de "comprar" la Licencia en cuestión, deberás comprar el objeto, técnica o hechizo que establece la Licencia. Deberás adquirir Licencias, armas y armaduras para cada uno de los personajes, pero los hechizos y técnicas serán comunes a todos los miembros del grupo.
Es recomendable que cada personaje siga un "rumbo" fijo. Así te asegurarás que al menos tendrás a un experto de cada "materia" en tu grupo.



LISTA. Podrás comprobar qué objetos libera la licencia que acabas de activar. Recuerda que deberás adquirir el equipo, hechizo o técnica de la Licencia.



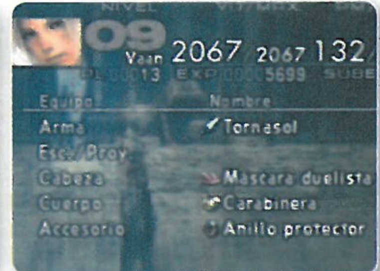
TIPOS. En función del tipo de icono la Licencia desbloqueará armas, armaduras, hechizos, sublimaciones, Espers y mejoras en las aptitudes de los personajes.

EL EQUIPO.

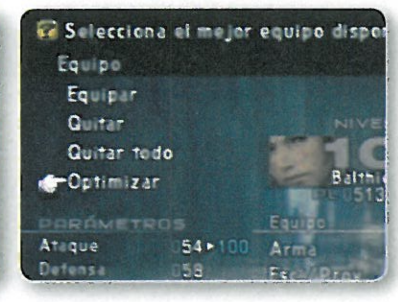
Dependerá de la evolución en el tablero de licencias, por lo que deberás comprobar dicho tablero antes de ponerte a comprar equipo nuevo como loco. Observa las tiendas, y adquiere las licencias oportunas.



ATAQUE. Existen diferentes tipos de armas. Espadas, Arcos, Lanzas, Rifles. Cada una de ellas tiene unas propiedades características y son totalmente libres para todos los personajes. Sólo tendrás que activarla en el tablero de licencias.



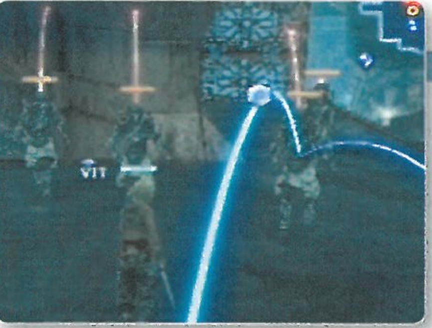
DEFENSA. Escudos, armaduras y accesorios también dependen de las licencias. La clave está en combinar la mejor defensa con el mejor estado positivo posible. Algunos accesorios otorgarán propiedades especiales además de la defensa.



OPTIMIZACIÓN. Recuerda que algunas armas también poseen atributos especiales que podrán darte una ventaja notable en el combate. Si una lanza posee la propiedad Piro, el daño sobre un enemigo de hielo se verá aumentado.



EL MENÚ. Permitirá seleccionar entre las diferentes posibilidades de ataque. Físico, mágico, mediante sublimación o Esper. Permite controlar los Gambits y conocer el estado de los personajes.



LÍNEAS DE COLORES. Indicarán si atacamos o nos atacan. Si un enemigo te ve y decide atacarte, una línea roja aparecerá sobre tu personaje. Las azules indican el objetivo al que tu personaje atacará.

COMBATE ACTIVO.

Ya no habrá diferencia entre la pantalla de exploración y el combate. Todo sucederá en el mismo entorno. Podrás ver a tus enemigos y evitarlos si fuera necesario.

SUBLIMACIÓN

Conseguirlos requiere una gran cantidad de puntos de licencia, pero la potencia de ataque obtenida bien merece la pena.

Cada personaje podrá obtener hasta tres ataques de sublimación a cada cual más potente. Una vez los obtengas, podrás usarlos de inmediato en el campo de batalla. Además, si dos o más de tus personajes tienen disponibles sus ataques, podrás combinarlos para aumentar el daño. Observa la combinación de botones que aparecerán durante los ataques. Si pulsas el botón antes de que pase el tiempo, enlazarás el ataque. Pulsa R2 para la ruleta.



Cambia las condiciones de la acción. (Pulsa SELECT para borrar.)

Gambit

Sí Balthier

Un amigo ▸ Primeros auxilios

Enemigo a la vista ▸ Atacar

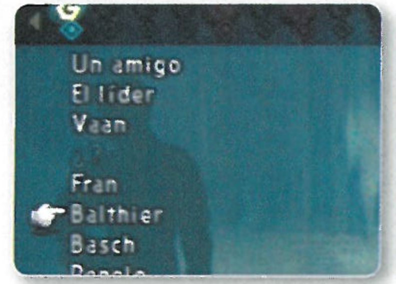
Prioridad. Indica la importancia de ejecución de la acción. Conviene priorizar las labores de apoyo.

Destino. Indica quién recibirá la acción configurada. Puede ser un personaje concreto, un amigo o un enemigo.

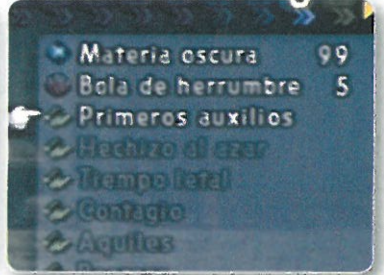
Acción. Indica la acción que se ejecutará cuando se cumplan las condiciones dadas.

EL GAMBIT.

El nuevo sistema de batalla activo te permite controlar en todo momento a tu personaje. ¿Pero que hay de los otros? El sistema de Gambits te permitirá asignar tareas automáticas al resto de personajes en función de la situación. Podrás combinar que un personaje cure a los demás si su salud está demasiado baja o que se centren en atacar al objetivo del líder. Tú decides cómo deben actuar.



CONFIGURACIÓN. A medida que vayas aumentando tu nivel, la cantidad de gambits disponibles también crecerá, multiplicando así las posibilidades. Deberás ser cuidadoso para evitar derrochar recursos.



RANURAS. Los Gambits se consiguen mediante el tablero de licencias. Cuantas más ranuras tengas disponibles, más acciones podrás configurar. Recuerda que la altura representa la prioridad.

guía

Final Fantasy XII

Paso a paso

PS2

Final Fantasy XII se compone de una historia principal y una gran cantidad de tareas secundarias que podrás completar una vez termines el juego y durante el transcurso de la historia principal. Nosotros hemos dividido las dos partes. En este "paso a paso" encontrarás el desarrollo principal de la aventura, directo al grano.

El juego comienza con una secuencia de introducción que te situa en la piel de **Reks,** el hermano mayor de **Vaan,** el principal protagonista. Este pequeño prologo te pondrá en antecedentes acerca del argumento y te hará recorrer un breve pero necesario tutorial que te pondrá al tanto de las bases del juego.

Fortaleza de Nalbina

» Tras la secuencia de introducción, **Basch** te enseñará las bases del control en Final Fantasy XII. Sigue sus indicaciones hasta tu primera batalla, un pobre soldado que no debería darte problemas. Tras el soldado, **tu primer jefe, Rémora.** Permanece a cierta distancia atacando con tu magia "Electro". Dado que hay un buen número de soldados atacando, esta batalla será cosa fácil. Continúa avanzando junto a tu grupo para ser interceptado por un tres soldados enemigos.

» Sube las escaleras, y tras la escena, continua hacia el norte para encontrar más soldados. Si exploras esta área a fondo, encontrarás un par de pociones repartidas por las habitaciones.

» Cuando quieras continuar, busca las escaleras que suben, salva la partida a medio camino y continua escaleras arriba. Por el camino serás interceptado por otro grupo de soldados, salvo que esta vez deberás luchar solo.

» Acaba con ellos, sube las escaleras, gira a la izquierda hacia el pasillo y cruza la puerta sur. Avanza por el pasillo, gira dos veces a la derecha y cruza la puerta norte. Verás una importante secuencia.

Acueductos de Garamsais

» Tras la secuencia, recuperas el control de otro personaje, **Vaan.** Elimina a las tres ratas de la zona para pasar automáticamente a la siguiente zona.

Rabanasta

» Una vez recuperes el control en **Rabanasta,** ya tendrás tu primer "encargo". Ve a ver a **Migelo** (sigue la cruz roja en tu mapa) a su tienda en el Distrito Este. Te pedirá que vayas al **Oasis** (la taberna... no te vayas al desierto) en busca de **Kytes.**

» El **Oasis** se encuentra en el mismo sector en el que te encuentras, hacia el norte. Lo verás marcado en tu mapa (pulsa SELECT para verlo). Entra y manda a **Kytes** de vuelta con **Migelo** mientras **Tomaj** te cuenta acerca de las "Licencias" y te da algunos consejos muy útiles. Presta mucha atención. También recibirás el ítem necesario para salir de la ciudad, la "Lista de pedidos".

» Sería muy recomendable que le echaras un vistazo a la sección "Notas del Clan". Encontrarás información muy útil para el desarrollo de tu aventura. Para continuar, sal de la taberna y dirígete a la **Puerta Este** para salir al desierto en busca del Tomate Perdido (la puerta estará marcada en el mapa, como de costumbre). Tras cruzar la enorme puerta, y antes de salir al desierto, no olvides guardar la partida. Hay un **"Cristal de la memoria"** junto a la puerta.

Desierto de Dalmasca Este

» Una vez en el desierto, y debido a la naturaleza repetitiva del entorno, procura no perderte. Mantén siempre un ojo en tu mapa. Tu primer destino será un campamento situado al norte de tu posición. Ve avanzando sin pensártelo dos veces a la hora de atacar a **Lobos** y **Minicactus,** pero mantente alejado de los **Clisosaurios** y las **Cocatrices** a toda costa. Una vez llegues al campamento, te puedes dedicar a recolectar los "Brillos misteriosos" que encontrarás en la zona. No son otra

TRUCO SOLDADO QUE HUYE, NUNCA MUERE: RECUERDA QUE SI MANTIENES PULSADO EL BOTÓN R2, HUIRÁS DEL COMBATE EN CURSO.



ESCORIA TOMATE PERDIDO

» El Tomate atacará usando Cabezazos y Llamaradas. Nada de lo que debas preocuparte. Aún así, procura entrar en la batalla con la salud al máximo. Usa una poción si fuera necesario. Cuando la salud del Tomate baje por debajo del 50%, éste huirá y deberás seguirle para acabar con él. Vuelve a la taberna Oasis en el Distrito Este de Rabanasta.



(1) Mogumapas estará en la gran mayoría de ciudades. Búscale para tener tus mapas al día.



(2) Recorrer las Praderas de Giza sería una tortura si no fuera por la ayuda de Penelo.



(3) Este pequeño Nómada es un experto creador de Heliocitas. ¡Atento a sus consejos!

cosa que pequeñas cantidades de guiles enterradas en la arena. Permanece atento a la admiración sobre la cabeza de **Vaan**. Vuelve al desierto en busca del **Tomate**. Lo encontrarás hacia el centro de la zona, cerca de la **"Colina Escalonada"**.

Rabanasta

» Al intentar cruzar las puertas del Este, un pequeño tumulto te retendrá. Tras la escena, podrás cruzar y tendrás un nuevo destino.

» El **Barrio Bajo** y el viejo **Dolan,** pero antes, ve directo a la taberna Oasis para que **Tomaj** te recompense por haber liquidado al **Tomate Perdido**. Si miras el tablón de anuncios, podrás tomar una misión nueva, la caza del **Texter.**

» Completes o no esta misión, deberías ir a echar un vistazo al edificio que te ha mencionado **Tomaj.** Está a la izquierda del fino pasillo del Distrito Norte. En la leyenda de tu mapa (pulsa X mientras tienes abierto el mapa completo para ver la leyenda) aparecerá como "???". Habla con el "Vangaa misterioso" que hay frente a la entrada y pasa.

» Estás en la sede del clan, donde **Montblanc** (el moguri del segundo piso) te recibirá con los brazos abiertos. Habla con él hasta tres veces para sacarle algunos ítems gratis (suponiendo que has completado las misiones del **Tomate Perdido** y el **Texter**).

» Habla con los miembros del clan y sal de la sede. Ahora podrás ir a echar un vistazo al **Bazar de Muthru,** en el lado oeste de **Rabanasta** o continuar con la aventura.

» Al este del Distrito Norte, encontrarás unas escaleras que te llevarán hasta el Barrio Bajo. Están detrás de unas puertas metálicas. Si no das con ellas, consulta el mapa, ya que viene indicado.

Barrio Bajo

» El **Barrio Bajo** está compuesto por dos zonas principales y un montón de gente con la que podrás hablar. Si exploras la zona encontrarás algún ítem y algunos guiles sin demasiada dificultad. Cuando estés listo, ve a ver al viejo **Dalan** (consulta el mapa).

» Te mandará a las Praderas de Giza a conseguir la Heliocita. Sal de la casa de **Dalan,** dobla a la derecha y cruza la puerta. Llegarás a la puerta sur de **Rabanasta.**

» A la izquierda, a las praderas. A la derecha, a la **Plaza de las Puertas,** dónde, por cierto, podrás comprarle un mapa de las praderas a **Mogumapas**, (1) un moguri que merodea por la plaza.

» Usa el **cristal** de la salida Sur para salvar tu partida y sal hacia las praderas.

Praderas de Giza

» Tu destino, el **Poblado Nómada,** se encuentra al sur. Avanza en esa dirección hasta que llegues al poblado.

» Recuerda eliminar, al menos, los monstruos que se crucen en tu camino. Es importante que dediques tiempo a subir el nivel de los personajes y adquirir las licencias necesarias para poder avanzar con soltura.

» En el poblado, habla con todos los nómadas, en especial con **Majhura,** al Oeste del poblado. Deberás escuchar su propuesta para poder hacerte con la **Heliocita,** y tras la escena, Penelo se unirá al grupo (2). Habla también con **Carmina.** Te dirá por donde debes empezar a buscar a **Jinn.** Sal del poblado por el Suroeste y, una vez en la pradera, avanza hacia la zona Sur y luego hacia el Este (busca una pequeña zona neutral en el mapa).

» Encontrarás a Jinn sentado junto a una de esas enormes rocas negras (3). Te dará una **Umbracita** y marcará en tu mapa la localización de las rocas de cuarzo iridiscente. Deberás recargar la **Umbracita** y volver con **Jinn** para completar la Heliocita.

» No hace falta seguir un orden deter-



El indicador de energía en la esquina superior derecha te dará el estado de la Heliocita

minado entre las rocas, pero hagas lo que hagas, no te acerques a los **Licántropos**. ¡Están como 10 niveles por encima de ti y te matarán con mirarte!

» Cuando hayas recargado la **Umbracita**, volverás junto a **Jinn** de forma automática, obtendrás la Heliocita y volverás al poblado.

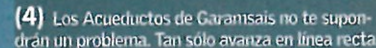
» Desde ahí, deberás volver a **Rabanasta**. Aunque quizás, y antes de continuar con la aventura, deberías conseguir algún nivel más y alguna licencia.

» Tampoco sería mala idea visitar el tablón de anuncios del **Oasis** a ver que escoria puedes cazar.

» Cuando quieras continuar, ve derecho a la casa del viejo **Dalan,** en el **Barrio Bajo de Rabanasta**. Penelo se separará del grupo y **Dalan** te entregará **"La Piedra del Creciente".** Con ella en tu poder podrás colarte en la



En tu primera visita a las praderas, no juegues con estos señores... ¡No tienen buen carácter!

(4) Los Acueductos de Garamsais no te supondrán un problema. Tan sólo avanza en línea recta.



(5) El emblema reaccionará a la Heliocita y te mostrará el camino tras un falso muro.

cámara del tesoro del palacio, pero antes deberás llegar hasta allí.

» Sigue tu mapa hasta el depósito nº 5, y tras despedirte de **Kytes,** entra en los acueductos (por la puerta de la izquierda, la que acaba de abrirte Kytes) (4).

Acueductos de Garamsais

» Dobla a la izquierda para salvar la partida, y continua escaleras arriba. Avanzar por las alcantarillas no supondrá un problema. Sólo hay un camino posible y gracias al mini-mapa de la parte superior derecha de la pantalla podrás guiarte sin problema. Sólo preocúpate de acabar con todos los "bichos" y de explorar todos los callejones en busca de **guiles** y algún objeto.

Palacio de Rabanasta

» Busca en la primera habitación del Palacio, un estrambótico cofre que contiene el mapa de la zona. Te será de gran utilidad.

» Salva la partida y sal por la puerta. Avanza por el pasillo y habla con normalidad con la gente, en especial con un tipo gordo que hay junto a los soldados. Si intentas subir las escaleras, el tipo de echará un cable. Llama al **soldado** con el botón "Cuadrado" y camina (¡no corras!) rodeando al soldado para subir las escaleras (ahora si, corre) y cruzar la puerta.

RECUERDA SIEMPRE QUE TENGAS OPORTUNIDAD, DEDICA UN TIEMPO A MEJORAR EL NIVEL DE TUS PERSONAJES.

» En el segundo piso, deberás llegar hasta el emblema del **león** que encontrarás en la mitad del segundo pasillo horizontal (contando desde arriba).

» Si consultas tu mapa lo verás claramente. Usando la **Heliocita** sobre el emblema del león (5), aparecerá una pequeña llama azul tras una decoración de la pared.

» Ahora, pon rumbo al pasillo sin salida en la zona noroeste del mapa. Para moverte por los pasillos deberás hacer que los guardias cambien de posición llamándolos desde el otro extremo del pasillo. Los **guardias** solo se moverán de "cruce" a "cruce" por lo que podrás situarlos a tu gusto para abrirte paso. Usa el botón "cuadrado" para hacer que te sigan.

» Una vez estés ante la llama, examina la pared para revelar un pasaje secreto. Avanza hasta el fondo y pulsa un **interruptor** en la pared de la izquierda. Esto abrirá otra puerta secreta cuando examines la "pared sospechosa" en el lado derecho.

» Tras una escena, deberás subir unos cuantos tramos de escalera y salir al jardín. Otra secuencia y te verás de nuevo en las alcantarillas. Salva la partida.

Acueductos de Garamsais

» Baja las escaleras, y tras una explicación sobre el uso de los **Gambits,** examina los cadáveres de los soldados. En la siguiente zona, a la izquierda, encontrarás el mapa de las alcantarillas y algún otro tesoro.

» Si consultas el mapa, verás una habitación en el centro con forma de semicírculo. La habitación al norte será tu destino.

» De nuevo, avanzar por las alcantarillas no tendrá más misterio que eliminar alguna rata y recorrer todos los callejones en busca de tesoros.

» En la zona sureste del mapa te encontrarás con **Amalia** que se unirá al grupo de forma temporal a modo de **"Aliado"**, es decir, no tendrás ningún tipo de control sobre el personaje.

» Tras "rescatar" a Amalia del grupo enemigo que la acorralaba. Antes de continuar hacia el oeste, salva la partida, ya que la siguiente zona será escenario de una batalla contra un jefe.

» **JEFE FLAN**

» Continua avanzando como hasta ahora. La única diferencia con los anteriores tramos será que encontrarás dos nuevos tipos de enemigos (nada de lo que debas preocuparte). El avance seguirá siendo completamente lineal por lo que deberás llegar sin ningún problema hasta el siguiente jefe. A la altura de la habitación con forma de semicírculo, salva la partida y cruza la puerta norte.

» **JEFE FLAMÍGERO**



JEFE FLAN (X4)

» Esta batalla es más sencilla de lo que parece. Comienza utilizando el hechizo "Piro" de Vaan sobre cada uno de los "Flanes" mientras los otros tres miembros se centran en los ataques físicos a la vez que tienen un ojo sobre su salud. Cuando Vaan haya terminado su ronda de ataques mágicos, puede centrarse en curar a los aliados o unirse a los ataques físicos.



(6) Tanto correr para terminar preso de la guardia Imperial...



(7) Balthier y Vaan luchando a mano desnuda contra unos Seeqs con poco sentido del humor.



(8) Tras colocar el fusible de Blopp, el fluido eléctrico se restaurará y podrás abrir la puerta.

» Tras lograr la victoria verás una larga escena (6) y cambiarás de localización.

Mazmorras de Nalbina

» El imperio te ha quitado hasta la ropa interior, por lo que estás totalmente desarmado. Busca en tu mapa el cristal y salva la partida. Si recorres esta zona, sólo encontrarás "Bolas de Herrumbre". Cógelas, y cruza la puerta que está junto al cristal. Otra escena te llevará directo a otra batalla (7).

» **JEFES DAGUZA, GWITCH Y GALEEDO**

» En la siguiente zona, usa la salida noroeste y avanza por el pasillo hasta un área más grande. Verás la salida en el centro del área. Podrás recorrer esta zona pasando desapercibido o eliminando a todos los enemigos. Nosotros recomendamos luchar, ya que nunca vienen mal esos puntos de experiencia de más. Una vez el **Juez** haya abierto la enorme puerta, podrás cruzar sin problema.

Túneles de Balheim

» Encontrarás un cristal bajando las escaleras. Salva la partida y baja las escaleras para hablar con el mercader junto a la puerta. Cómprale lo que necesites y pulsa el interruptor que hay a su lado. No sucederá nada... Sube por las escaleras y avanza por la pasarela que te lleva al centro del pilar. Si pulsas el interruptor general tampoco pasará nada, pero si vuelves a hablar con **Blopp,** el mercader, te dará un fusible para arreglar el interruptor. Vuelve a subir y conecta la corriente. Aparecerá una barra de energía. Baja al interruptor junto a **Blopp** y púlsalo para abrir la puerta y cruzarla.

» Al otro lado descubrirás para que sirve la barra de energía. Algunos de los monstruos locales, los **"mímicos",** devoran energía dejando la zona a oscuras y sin alimentación para abrir otras rejas. Además, cuanto más oscuro sea el escenario, más poderosos serán los enemigos, asi que acaba con todos esos mímicos cuanto antes. Avanza por el único camino posible y baja otro tramo de escaleras rodeando otro pilar.

» Al Este, entrarás en lo que parece una mina abandonada. Recorre la vía, y en la primera bifurcación toma el camino de la izquierda. En la segunda bifurcación ve por la vía de la derecha, avanza unos metros y gira a la derecha hacia la vía que se cruza. Si recorres esa vía en dirección contraria, encontrarás el mapa de la zona.

» Ahora no deberás tener problema para avanzar. Consulta tu **mapa** y ve hasta el punto marcado con una admiración. Al Oeste, deberás entrar en una habitación que en principio no tiene salida, pero si unos cuantos **mímicos** en su interior. Entra, elimínalos y vuelve a las vías. Avanza hasta la siguiente zona donde una enorme verja te bloqueará el paso. Al Oeste, cruza una sala con dos columnas hasta unas escaleras. Súbelas y toma la salida norte. Te llevará a otra zona similar, donde deberás bajar por las escaleras y cruzar el estrecho pasillo hacia el Este.

» Al fondo de la siguiente habitación encontrarás el **interruptor** que abre la **verja** (lo verás marcado en el mapa con forma de engranaje). Pulsa el interruptor y vuelve a la zona de las vías para seguir avanzando en dirección Sur.

» Tras la escena, salva la partida y continúa tu camino. El siguiente tramo no tendrá perdida. Llegarás a una **caverna** con un puñado de enemigos camuflados como **tesoros** y algún **mímico** devorando energía. Si avanzas



El viejo Dalan será el responsable de que Vaan se cuele en el palacio de Rabanasta.



Esos enormes sapos serán tus compañeros en los Acueductos de Garamsais



JEFE FLAMIGERO

Nivel: 7 · Vit: 3571 · Exp: 0 · PL: 3

» Durante esta batalla, el único hechizo que deberás usar será el de "Cura". Céntrate en los ataques físicos y en mantener a tus personajes con vida. El ataque principal de Flamígero dañará a todo tu grupo, por lo que deberás tener las pociones o Cura a punto.



JEFES DAGUZA, GWITCH Y GALEEDO

» Estos tres engendros son terriblemente sensibles al fuego. Castígalos con el hechizo "Piro" de Vaan y prosigue con ataques físicos. Acabarás con ellos en un santiamén, lo que te llevará directo al almacén donde recuperarás tu equipo, conseguirás el mapa de la zona y podrás salvar la partida.



(9) Lamont se unirá al grupo como aliado en tu viaje a las Minas Lhusu.

PS2

con un ojo en el mapa no te perderás.

» Cruzando la caverna llegarás a otro tramo de vías con otro cristal para salvar la partida. Al sur te estará esperando el jefe de la zona, a si que será mejor que te prepares antes de continuar.

» Tras vencer el combate saldrás automáticamente al desierto de **Dalmasca** y deberás volver a **Rabanasta.** Guíate por el mapa y llegarás sin problemas.

» **JEFE: REINA MÍMICA**

Rabanasta

» Nada más entrar en Rabanasta, lo primero que deberás hacer será visitar la tienda de Migelo en busca de **Penelo.** Recuerda que la tienda está en el **Distrito Este** de la ciudad. Allí, **Kytes** te dará la "bienvenida" y te mandará a ver al viejo **Dalan** en el **Barrio Bajo.** Ve y habla con él. Te entregará una espada que deberás llevar a la localización marcada en tu mapa. No te preocupes, está cerca. Tras las escenas, **Basch** se unirá a tu grupo. Dirígete a la taberna **Oasis,** donde **Fran** y **Balthier** volverán a formar parte de la aventura.

» Antes de partir hacia el **aeródromo**, deberías echar un vistazo al tablón de anuncios del **Oasis**. Podrás completar alguna misión de caza más, lo cual no te vendría mal para mejorar tu nivel. Echar un vistazo a las tiendas locales en busca de nuevo equipo también es una buena idea.

» Cuando estés listo, ve a la salida oeste de la ciudad y entra en el aeródromo. Habla con Balthier para emprender tu viaje hacia Bhujerba.



JEFE REINA MÍMICA

Nivel: 10 · Vit: 4073 · Exp.: 0 · PL: 5

» Vulnerable al hechizo "Hielo". Deberás centrar a todos los personajes que lo posean en atacar continuamente usando esta habilidad, y al resto atacando normalmente. Tan solo deberás tener presentes dos cosas. Olvídate de los mímicos y centra tu ataque en la reina, y estate preparado para su súper ataque.

Bhujerba, ciudad flotante

» El **imperio** abarrota la ciudad (9), a si que poco podrás hacer salvo ir directo a las minas. Eso si, no dejes de comprar el mapa de la ciudad y de las minas, ya que sobre todo éste último te vendrá de perlas. Sigue el camino que casi te marcan los soldados imperiales y llegarás sin problema a la entrada de las minas. Salva la partida y entra.

Minas Lhusu

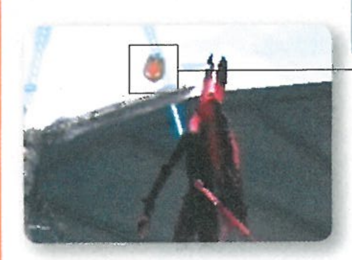
» Esta primera visita a las minas será bastante lineal. Más aún si has comprado el mapa. Lo único de lo que tendrás que ocuparte es de eliminar a tantos enemigos como puedas (por aquello de mejorar tu nivel) y de llevar a punto el hechizo **"Libra"**, que te permitirá descubrir y evitar algunas trampas.

» Avanza continuamente en la única dirección posible hasta que Lamont se separe del grupo. Tras la escena, tendrás que escapar de los cazarrecompensas que van tras **Balthier.** Puedes tratar de vencerlos si te ves con nivel y

Básico:

ESTADOS ALTERADOS POSITIVOS.

Tanto los aliados como los enemigos podrán sufrir diferentes estados que los beneficiarán durante el combate.



SEÑUELO. El personaje afectado se convierte en el principal blanco de los ataques del bando opuesto.

ESPEJO. Cualquier hechizo (aliado o enemigo) rebotará hacia el bando opuesto.

CORAZA. Protege de los ataques físicos al personaje afectado hasta en un 25%.

ESCUDO. Reduce en un 25% el daño por ataque mágico y en un 50% las probabilidades de sufrir estados alterados negativos.

PRISA. La barra de acción del personaje tarda la mitad en llenarse

BRAVURA. El personaje causa un 30% más de daño sobre sus rivales.

FE. Los ataques mágicos causarán un 30% más de daño y los hechizos curativos regenerarán un 50% más.

INVISIBLE. Pasarás desapercibido ante algunos enemigos siempre y cuando no realices ninguna acción.

REVITALIA. El personaje regenerará su salud en una pequeña cantidad de puntos cada dos segundos.

LEVITACIÓN. Evitarás las trampas y serás inmune a los ataques de elemento Tierra.

LOCURA. El personaje afectado atacará por su cuenta, el doble de rapido, causando un 50% más de daño y haciendo caso omiso del comando Huir.

DUPLO. Se duplica el total de los puntos de salud del personaje.

LIBRA. Hace visibles las trampas y revela todos los datos sobre los enemigos.



(10) ¡Difunde el rumor sobre el regreso de Basch sin que se enteren los soldados!



(11) Derrota primero al líder enemigo para hacer que el resto pierda efectividad.



(12) No olvides comprobar el resto de celdas después de liberar a la princesa Ashe.

ganas suficientes, pero lo mejor es que corras mientras mantienes pulsado R2 para escapar de la batalla y correr hasta la entrada a las minas.

Bhujerba

» Tras otra secuencia tu misión será hacer circular el rumor, por toda la ciudad, de que **Basch** está vivo. Para ello deberás pulsar el botón "Cuadrado" cerca de los grupos de gente para ir gritando que tu mismo eres **Basch**. Corre por toda la ciudad vociferando el rumor (10). Los "Guías" (esos tipos con libros en las manos) serán de gran ayuda, al contrario que los guardias Bhujerbanos o del Imperio. Si te escuchan, el porcentaje caerá.

» Cuando llegues al 100% verás una escena y llegarás al bar **Las Nubes** de forma automática. En este punto, quizás sería buena idea hacer una visita a las tiendas locales y echar un vistazo al tablón de anuncios del bar ya que tendrás una nueva **Escoria** para cazar. Vayas a por ella o no, actualiza tu inventario y ve al punto marcado en tu mapa para comenzar la audiencia con el **Marqués.**

Acorazado Leviatán

» Otra larga secuencia te situará en esta nueva localización. Graba la partida antes de salir por la puerta este. En la siguiente zona recibirás información sobre la alarma de la fortaleza. Deberás avanzar en dirección Sur sin tocar los rayos rojos que bloquean algunos pasillos.

» En la siguiente zona, avanza por el lateral derecho y baja unas escaleras para tomar la salida norte. No olvides los tres tesoros en el centro de esta zona. La siguiente puerta te dará acceso a una sala con un pasillo circular. Toma el camino de la derecha. Deberás atravesar por fuerza una de las alarmas.

» Cuando llegues a la parte norte del pasillo circular, avanza hacia el Sur. Deberás enfrentarte a dos grupos compuestos por un **Juez,** un soldado imperial y un mago imperial.

» Si vences primero a los **Jueces** (11), el grupo se desmoronará, pero hasta entonces los magos habrán utilizado todo su repertorio de hechizos sobre ti, por eso, es muy recomendable centrarse primero en los magos.

» Vencidos los soldados, obtendrás la llave de la celda que tienes delante. Dentro, una celda encierra a la princesa **Ashe** (12), otra a dos moguris y la tercera contiene un cristal y un importante cofre. Rescátalos a todos, salva la partida, coge la llave oculta en el cofre y escapa en dirección Norte.

» Deberás volver al punto de partida. Tienes dos opciones. El camino "corto" que ya has recorrido (algo más sencillo) o el camino "largo", donde explorarás el resto de la fortaleza y podrás hacerte con algunos ítems extra.

» Si decides ir por el camino largo, ve en dirección norte hasta que llegues a la sala de control. Dentro, a la izquierda se abre un pasillo que no figura en el mapa. Hazte con los objetos y vuelve a la sala de control para subir por las escaleras.

SI TOCAS UNO DE ESOS RAYOS, SONARÁ LA ALARMA.

Vossier te informará acerca de los rayos de energía que bloquean algunos caminos.

» Encontrarás un panel de control que, gracias a la llave que has cogido en la celda, te permitira desactivar la molesta alarma durante 60 segundos. Continúa por la puerta sur.

» Si consultas el mapa, verás que la siguiente zona es un laberinto de pasillos donde no encontrarás otra cosa que enemigos, asi que preocúpate solo de buscar el camino más corto hacia la salida al Sur (aunque las puertas te lleven hacia el Oeste). Una vez llegues al **depósito** (la zona con los tres tesoros en el centro) podrás acceder a otros dos terminales para volver a detener la alarma. Sube por las **escaleras** y continúa hacia el Norte. El último tramo te llevará directamente hacia el embarcadero de babor, donde te las verás con el Juez Ghis nada menos.

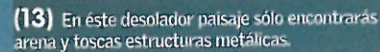
» **JEFE: JUEZ GHIS**

» Tras el combate, una escena te situará en mitad del **Aeródromo de Bhujerba.** Salva la partida y sal hacia la ciudad. Recorre toda la **Avenida Travica** y gira a la izquierda tras subir unas escaleras. Habla con los soldados para continuar.



Si tocas alguno de esos rayos dispararás la alarma y tendrás que vértelas contra medio Imperio

TRUCO SIEMPRE QUE VISITES UNA CIUDAD, DATE UNA VUELTA POR LAS TIENDAS DE ARMAS, ARMADURAS, TÉCNICAS Y HECHIZOS. PUEDEN TENER NUEVO GÉNERO QUE MEJORARÁ TUS CARACTERÍSTICAS.

(13) En éste desolador paisaje sólo encontrarás arena y toscas estructuras metálicas.



(14) Si no has guardado la partida, no sigas avanzando. Un poderoso jefe está acechando.

PS2

Arenas de Ogul Yensa

» De nuevo en el desierto (13). Salva la partida y equípate lo mejor que puedas antes de tomar la salida Oeste (es la que queda más cerca del cristal). Entrarás en una especie de **"mar de arena"** que deberás atravesar usando unas enormes estructuras metálicas. Lo primero que deberás hacer será ir en busca del mapa de la zona. Aunque el camino no es complicado, el mapa te vendrá bien a la hora de explorar la zona al completo.

» Sube a la primera estructura metálica y cruza la pasarela hacia dos estructuras más. La salida oeste te llevará a una tercera estructura desde la que podrás bajar de nuevo a la arena. Ve hacia el Oeste y sube a otra estructura similar a la anterior. La pasarela sur estará cortada, pero encontrarás el mapa de toda la zona en uno de los laterales. Baja de esta estructura y una vez en la arena, ve hacia el norte. Subirás a otro tipo de construcción metálica y desde aquí solo deberás ocuparte de avanzar en dirección Oeste. De las dos salidas al Oeste del todo, deberás tomar la que queda más al Norte.



Consejo: Ahora que tienes el mapa, sería buena idea recorrer toda la zona en busca de experiencia y puntos de licencia extra (ya sabes, cuanto más nivel, mejor...).



JEFE JUEZ GHIS

Nivel: 14 · Vit: 4120 · Exp: 0 · PL: 22

» En cuanto comience el combate, date la vuelta y acaba con los tres soldaditos imperiales, y sin perder ni un segundo, lanza el hechizo "Coraza" sobre todos los miembros del grupo. Además, sería muy recomendable que tuvieras los Gambits configurados con prioridad a la curación del grupo. Con estos tres detalles cubiertos ya tienes medio combate en el bolsillo. Ahora solo tienes que ocuparte de los ataques físicos contra el Juez (nada de magias) y de volver a lanzar "Coraza" cuando se pase el efecto. Recuerda que los Gambits no siempre reaccionan a tiempo, por lo que deberás estar atento a la salud de tus personajes.

Arenas de Nam Yensa

» Salva la partida y habla con el **moguri.** Dile que te cuente más sobre el problema de los **"Urutan Yensa"** (el bicho que ha salido huyendo al entrar tú en la zona). Toma la salida oeste y cruza la siguiente zona en dirección Oeste y luego Sur hasta que veas un destartalado **puente** de madera. Crúzalo para llegar a la siguiente zona, dónde encontrarás a un montón de Yensas peleando contra un enorme Yensáfago. No ataques a los **Yensa,** pero tampoco al enorme monstruo con forma de tortuga.

» Espera a que los **Yensa** lo debiliten, y en el momento que no quede ni uno de ellos, comienza tu ataque. Si por casualidad queda algún **Yensa** vivo tras derrotar al **Yensáfago,** elimínalo antes de volver a hablar con el moguri de antes. Salva la partida y vuelve a hablar con el **moguri**. Tendrás que salir por la otra dirección y subir por la rampa de la estructura metálica. Verás al **Yensa** ir en dirección al moguri. Baja de la rama y ve tras el **Yensa**, otra vez...

» Tras la secuencia, vuelve a hablar con el **moguri** y coge los **frutos** de la planta que te ha enseñado. Vuelve a las **Arenas de Nam Yensa.** A pesar de no tener mapa de esta zona, tu avance no será complicado. Deberás avanzar tan al oeste como te sea posible atravesando estructuras metálicas como las que has visto hasta ahora y algún puente de madera más.

» Antes de cruzar una zona, echa un vistazo a tu mapa para no perderte. Al final del área de **Nam Yensa,** verás una cueva y dos tipos con sus chocobos. Al otro lado, te espera una batalla en la que no podrás atacar usando armas de "cuerpo a cuerpo" por lo que quizás sería buena idea comprar las armas que te ofrece el mercader del chocobo. Entra en la **cueva** cuando estés listo.

Tumba de Raithwall

» Al cruzar la **cueva** (14), el juego te sugerirá que grabes la partida. Hazle caso.

» **JEFE GARUDA**

» Una vez vencido el enorme pajarraco, si vuelves a visitar al **mercader del chocobo,** tendrá un montón de mercancía nueva que deberías adquirir. Aunque eso suponga matar algún enemigo extra para vender el botín y ganar los **guiles** necesarios. Tampoco te vendría mal entrar en la tumba con nivel 20, mas o menos. Cuando estés listo, vuelve a la zona de



(15) No busques una entrada. En su lugar, un mecanismo te transportará al interior de la zona.



(16) Las armas de corto alcance son inútiles. Un arco o un rifle te harán mejor servicio.



(17) El correspondiente desembolso de puntos de licencia te permitirá hacerte con Belias.

la tumba (15), salva la partida y usa el "mecanismo arcaico" para avanzar.

›› Baja el tramo de escaleras para encontrarte con el primer jefe de la zona. Este "muro andante" de momento es demasiado para tu nivel actual, a si que corre en dirección contraria y cruza la puerta. Al otro lado, otro muro de menor nivel te estará esperando.

›› JEFE MURO DEMONÍACO

›› Avanza en la dirección desde donde partió la "pared andante" y sube por las escaleras. Cruza la puerta en dirección Oeste. Verás tres teletransportadores bajando las escaleras. El único que funciona te llevará a la entrada donde **podrás salvar** la partida. Hazlo y vuelve a este punto. Si echas un vistazo al mapa, verás que las dos escaleras llevan a dos zonas exactamente iguales. Estas zonas, a pesar de parecer un laberinto, no lo son en absoluto. El camino es completamente lineal, y lo único que debería tenerte ocupado son los enemigos que encontrarás.

›› En el centro de cada "ala" encontrarás un mecanismo de transporte deshabilitado, y cerca de éste, una gema que lo habilita. Además, al tocar la **gema**, un enorme pedazo de piedra descenderá. Cuando hayas activado las dos gemas (una por ala), el bloque te dará paso hacia la siguiente zona. Antes de avanzar, usa los transportadores para volver a la entrada y salvar la partida.

›› Entrarás en una sala repleta de una misteriosa niebla. Busca las escaleras que bajan y recorre el camino hasta el centro de la zona.

›› ESPER: BELIAS

›› Tras ser vencido, **Belias** pasará a formar parte del tablero de licencias, pudiendo ser adquirido por uno solo de tus personajes. Elije quién será el afortunado y hazte con la licencia en cuanto puedas. Podrás llamar a **Belias** desde el comando **"Invocar"** del menú de ataque.



Los monstruos de Ogul y Nam Yensa no te supondrán un problema...



Esta florecilla será el recuerdo de aquel Urután que trató de pedir ayuda.



JEFE GARUDA

Nivel: 16 · Vit: 6754 · Exp.: 0 · PL: 11

›› Lo primero que deberás hacer será equipar a tus personajes con armas de largo alcance (16), como arcos o fusiles ya que al enfrentarte a un enemigo volador, no podrás usar ataques cuerpo a cuerpo. Garuda es débil contra los hechizos de agua, por lo que deberías emplear a un personaje en esta tarea mágica. Un segundo personaje deberá ocuparse de las tareas curativas y los dos restantes deja que ataquen normalmente. Además, si cogiste el fruto de la planta que te enseñó el moguri, ahora podrás usarla contra Garuda y arañar unos cuantos puntos de salud.



JEFE MURO DEMONIACO

Nivel: 16 · Vit: 10332 · Exp.: 0 · PL: 9

›› ¡Derrota (o derrumba..) al muro antes de que te aplaste contra la pared opuesta! Dado el alto número de ataques de este jefe que alterarán tu estado (sueño, ceguera, etc...), reserva tus puntos de magia para curar y eliminar estos estados. Usa solo ataques físicos contra el jefe y no utilices las llamas que hay durante el recorrido. Su efecto es aleatorio y puede tanto mejorar como empeorar la situación. Si no te deja ningún personaje fuera del combate, y has llegado aquí bien equipado (y entrenado), acabarás con el muro antes de llegar a la mitad del recorrido.

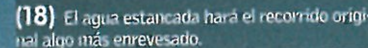


ESPER BELIAS, EL OGRO

Nivel: 20 · Vit: 15943 · Exp.: 0 · PL: 15

›› Los ataques de Belias serán casi siempre hechizos de tipo fuego, por lo que te interesará lanzar "Escudo" sobre todos los personajes y evitar así gran parte del daño. Por descontado, tus hechizos de Agua y Hielo dañarán a Belias más que cualquier otro ataque, por lo que deberás abusar de estos hechizos tanto como te sea posible. Presta atención al estado "Óleo" provocado por los ataques de Belias. Este estado potencia los ataques de fuego por lo que el personaje que lo sufra, recibirá más daño por cada hechizo. Usa el ítem "Jabón" para eliminar el estado (17).




(18) El agua estancada hará el recorrido original algo más enrevesado.


(19) Fona y Mogumapas. Dos estupendos aliados que encontrarás en casi todas las ciudades.

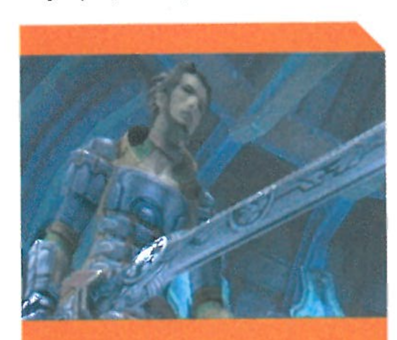
PS2

» Para continuar, cruza la puerta, baja las escaleras, NO toques el pedestal y sube por el otro lado. Arriba, obtendrás el **Guijo del Alba.** Ahora sí, baja, usa el pedestal para volver hasta la entrada, salva la partida, y baja las escaleras en dirección al desierto.

» **JEFE: VOSSLER**

Rabanasta

» Tras una larguísima secuencia, recuperarás el control en **Rabanasta,** cuatro días después de que la flota del imperio saltara por los aires. Aprovecha para ir "de compras" y echar un vistazo al tablón de anuncios de la taberna **Oasis.** Podrás ir a por nuevas **Escorias** o continuar con la aventura. Recuerda que el ir de caza te puede venir bien para mejorar tu nivel y estar mejor preparado para futuros enfrentamientos. Cuando estés listo, ve a la salida Sur de Rabanasta en dirección a las praderas de Giza.



JEFE VOSSLER
Nivel: 20 · Vit: 9318 · Exp.: 0 · PL: 30

» Elimina a los tres soldados imperiales que acompañan a Vossler. No te molestes en intentar controlar a Fran y deja que ataque a su aire. Eliminados los soldados, céntrate en Vossler, al que le encanta utilizar los hechizos "Espejo" y "Prisa" sobre sí mismo, por lo que no te molestes en usar ataques mágicos y ahorra los PMs para los hechizos de curación. De nuevo, los ataques físicos serán la clave para derrotar a este jefe.

TRUCO FONA LA CHOCOBITERA TE ALQUILARÁ UN CHOCOBO CON EL QUE PODRÁS RECORRER LOS MAPAS SIN QUE LOS ENEMIGOS TE CONSIDEREN UNA AMENAZA.

Praderas de Giza y Campo de Ozmon

» Las ahora encharcadas P**raderas de Giza (18)** no deberían suponerte un problema. Atraviésalas en dirección Sur hasta que llegues al **Campo de Ozmon.** Sólo deberás tener precaución con el **"Pilodrilo",** una especie de cocodrilo blanco con tres mandíbulas. Cuenta con una gran cantidad de puntos de salud, y si se junta con algún otro enemigo, puede ponerte en apuros.

» De momento no cuentas con el mapa del **Campo de Ozmon,** pero el camino no tiene pérdida. Continua avanzando en dirección Sur hasta el **Prado de Haulo** (consulta el mapa para ver los nombres), donde deberás tomar el camino hacia el Oeste. Al otro lado te espera **Yajara,** la tierra de los **Garif.**

Yajara, tierra de los Garif

» Usa el cristal verde para salvar la partida y habla con el **Moguri (19)** cercano para comprar los mapas de la zona. A continuación habla con los guardias de la entrada. De hecho, deberías emplear algo de tiempo en hablar con todos los personajes, y si quieres ir directamente al grano, busca al **Capitán Spinel** frente a un puente al oeste del poblado. Habla con el Capitán y cruza el puente hasta los guerreros que protegen al **Venerable**. Habla con ellos y te dejarán pasar. Tras la secuencia, salva la partida de nuevo y haz una visita a la tienda local en busca de nuevos ítems. Una vez estés listo, habla con la chocobitera para montar gratis en chocobo y viajar hacia el este (ahora que tienes el mapa, no te será difícil avanzar por la región). Justo al llegar al **Paso Soleado,** verás una serie de secuencias y podrás salvar la partida. Al Este, la **Selva de Golmore** te espera.

Selva de Golmore

» Lo primero será ir en busca del mapa de la zona. Ve a la izquierda en la primera bifurcación y a la derecha en la segunda. Encontrarás el mapa dentro de un cofre. Ve por el camino que se abre hacia el Oeste y luego hacia el Sur. Verás una barrera (20) que te impide el paso.

» Cerca, una salida al Este te lleva a la siguiente zona. Sigue por el camino del Sur y pronto verás una segunda barrera que tampoco podrás cruzar. Continúa por el camino hacia el Este para encontrar la tercera barrera. En este punto, si has visto las dos barreras anteriores, **Fran** abrirá un camino alternativo hacia el Norte que no aparece en el mapa. Síguelo.

Aldea de Elt

» Salva la partida y habla con los **Moguris** de la entrada. Uno te venderá el mapa de la aldea, y al otro podrás comprarle, entre otras cosas, el hechizo **"Cura+".** ¡No dejes de com-

Básico:

ESTADOS ALTERADOS NEGATIVOS.

De la misma manera que los estados alterados positivos te ayudarán en combate, los estados negativos te pondrán las cosas más difíciles. Cada estado negativo podrá ser anulado con un ítem concreto.

EXILIO. No podrás realizar ninguna acción. Este estado anula cualquier otro.

K.O. El personaje queda fuera de combate al perder todos su puntos de salud. Revivirá con Lázaro o una Cola de Fénix.

PIEDRA. El personaje queda petrificado e inutilizado. Una Aguja de Oro te devolverá a la normalidad.

PIEDRA. Quedarás pretificado tras agotarse la cuenta atrás que aparecerá sobre el personaje afectado.

PARO. El personaje quedará paralizado y la barra de acción se detendrá. El Agua de Cronos elimina este estado

CONDENA. El personaje morirá tras agotarse la cuenta atrás.

CONFUSIÓN. El miembro afectado atacará aleatoriamente a otros componentes de su bando. Se cura con Sal de Olor o con un golpe físico.

SUEÑO. El personaje dormido recibirá un 50% más de daño y quedará inutilizado. Despertará con Despertador o con un golpe.

VIRUS. La salud del afectado no se recuperará. Se cura con Vacuna o el hechizo Asepsis.

INVERSIÓN. Los ataques curarán al personaje y las acciones curativas lo dañarán.

FRENO. La barra de acción tardará el doble en llenarse. El hechizo Prisa anulará Freno.

INÚTIL. No podrás realizar acciones. Sólo el hechizo Esna devuelve a la normalidad.

INMÓVIL. No podrás moverte. Sólo Esna te recuperará de este estado.

MUDEZ. No podrás usar hechizos. Una Hierba de Eco te devolverá la voz.





CEGUERA. Las probabilidades de dar en el blanco se reducen en un 50%. El Colirio sanará tu vista.

VENENO. El personaje perderá un porcentaje de salud cada 10 segundos. Usa un Antídoto para librarte del veneno.

ÓLEO. Los ataques Piro causarán el triple de daño sobre aliado o enemigo. Jabón eliminará este estado

MERMA. El personaje perderá 10 puntos de vida al segundo hasta quedarse con un punto de salud.

AGONÍA. Si tu salud cae por debajo del 20%, el personaje entrará en el estado Agonía. Si has conseguido Contundente, Resistente y Fulminante, se activarán automáticamente. Recupera la salud para abandonar este estado.



(20) Solo las Viera tienen el permiso del bosque para atravesar sus barreras mágicas.

prarlo! Avanza hacia el interior de la aldea. Pronto descubrirás que no tiene mucho sentido hablar con los habitantes (21) a si que pon rumbo hacia el puente que hay en la tercera sección de la aldea (echa un vistazo al mapa).

» En cuanto pises el puente verás una escena y tendrás un nuevo destino, las **Minas de Henne,** pero para alcanzarlas, tendrás que desandar el camino hasta el **Campo de Ozmon.** Una vez hayas salido de la selva, verás un chocobo merodeando cerca del cristal azul y un par de soldados imperiales cerca de la pared.

» Si le das una poción al soldado herido, éste te dejará usar el **chocobo.** Acepta su amable oferta y avanza en dirección Oeste a lomos del chocobo. En la siguiente zona, camina pegado a la pared de roca del lado izquierdo. Pronto verás pisadas de **chocobo** en el suelo y un camino secreto se abrirá a través de unos matorrales.

» Este camino te deja prácticamente en la entrada de las minas. Tras la escena a orillas de la **cueva**, baja del **chocobo** y continúa cueva adentro a pie.



Habla con el mercader moguri para renovar tu arsenal y vender lo que te sobre.



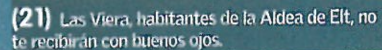
Más de uno se quedaría en la aldea de Elt... ¡Pero hay que continuar la aventura!

Minas de Henne

» Avanza por el corredor y baja el pequeño tramo de escaleras. Avanza hacia el Sur pegado a la pared de tu izquierda. Un poco antes de la primera **bifurcación** encontrarás un interruptor en una **columna**. Púlsalo. Cruza la reja que se acaba de abrir y habla con el soldado herido al otro lado. Pulsa otro interruptor que encontrarás junto al soldado y avanza por cualquiera de los dos caminos que se abrirán. Ambos te llevan al mapa de la zona.

» Cógelo y vuelve hasta el soldado herido. Pulsa de nuevo el interruptor y toma la salida Oeste. Recorre todo el **pasillo** y sal por la salida Oeste. En este




(21) Las Viera, habitantes de la Aldea de Elt, no te recibirán con buenos ojos.


(22) Las Minas de Henne ocultan a Tiamant en su interior.

punto, abre tu mapa y localiza la salida este de este pequeño laberinto. Aunque gracias al mapa podrás llegar directamente, es muy recomendable que explores toda la zona en busca de tesoros y un buen puñado de experiencia.

» Recorre completamente el siguiente pasillo hasta la salida Noreste. En la siguiente zona, verás que la salida más próxima (al noroeste) está cerrada. Deberás ir hacia el este y luego hacia el sur para encontrar una pequeña habitación con un interruptor. Púlsalo y corre hacia la reja recién abierta. Un número exagerado de enemigos caerán del techo y no querrás estar ahí cuando eso suceda.

» De vuelta en el largo corredor, ve de nuevo hacia la **salida Noreste**. Ahora la puerta del noroeste estará abierta y tendrás vía libre hacia el norte de la zona. Pero antes no olvides salvar la partida y prepararte bien para la próxima batalla. Te recomendamos encarecidamente que no entres en combate contra **Tiamant** si no posees el hechizo **"Esna"**.

» **JEFE: TIAMANT**

» Tras el combate, volverás automáticamente a la **Aldea de Elt** donde recibirás la "Lágrima de Linte", ítem necesario para cruzar las barreras de la selva y donde podrás salvar la partida.

Selva de Golmore

» Sal de la aldea en dirección a la selva. Sube las escaleras y gira a la izquierda. Cruza la barrera que verás a lo lejos y entra en la siguiente zona. Consulta tu mapa. Verás que el camino se abre en una sola dirección. Síguela hasta que veas un cristal marrón. Salva la partida y prepárate para vértelas con un jefe de los que no dan tregua.

» **JEFE: PALEODRAGÓN**

» Tras el combate, sigue avanzando hacia el Este. No encontrarás mas trabas durante el camino y saldrás directamente al "Gran Barranco de Paramina"

Gran Barranco de Paramina

» Si hablas con las personas de esta zona, te derán una ligera pista de hacia donde deberás continuar tu camino (23). Además, un cristal azul te permitirá salvar la partida. Usa la **salida Norte** y continua avanzando en esta dirección (Noreste) hasta que cruces la zona. Tras la secuencia, continúa avanzando en dirección Noreste hasta que puedas girar en dirección Norte. Este camino te llevará directo al "Monte Sagrado Bur-Omisais".

Monte Sagrado Bur-Omisais

» Lo primero que deberás hacer nada más llegar será salvar la partida y hablar con los comerciantes de la zona. Podrás comprar los mapas del **Monte Sagrado** y del **Gran Barranco** también. Ve al Norte para adentrarte en la región. Verás una gran actividad y un buen número de personas con las que dialogar, aunque no es obligatorio. Si continúas hacia el Norte, llegarás al palacio. Sube las escaleras y cruza la

JEFE TIAMANT

Nivel: 25 · Vit: 49993 · Exp.: 0 · PL: 15

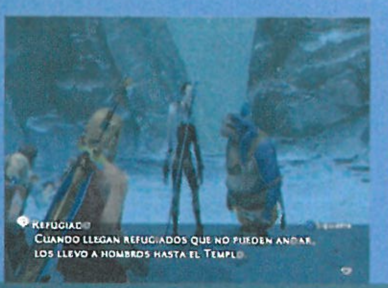
» Su elevada cantidad de puntos de salud te hará preguntarte más de una vez si los chicos de Square no se equivocaron al situar a este jefe en este punto del juego. Las claves para salir airoso de este enfrentamiento pasan por tener siempre a punto el hechizo "Esna". Será el único capaz de eliminar el estado "Inútil" que Tiamant causará en tus personajes. Otra buena estrategia consiste en abusar del "aparentemente" ilimitado surtido de Ultrapociones que Larsa lleva consigo. A si que no dudes en apoyarle con Cura y Cura+ cuando sea necesario. El resto, déjaselo a tus armas y ahorra puntos de magia para los hechizos de cura.



JEFE PALEODRAGÓN

Nivel: 27 · Vit: 71692 · Exp.: 0 · PL: 14

» A este mostrenco le encanta jugar con los estados alterados de tus personajes. Desde mudez hasta confusión, por lo que sería recomendable que entraras al combate con un buen arsenal de panaceas y diversos ítems curativos. Presta especial atención al ataque de esporas del Paleodragón. Hará efecto en todo el grupo dejando confundidos a todos los personajes, por lo que se podrán matar unos a otros. Por esto, deberás procurar tener siempre los puntos de salud de tu grupo tan altos como te sea posible. Cuando no estés curando, deberás centrar todos tus ataques físicos en los dos enemigos que acompañan al Paleodragón, y luego en el mismo Paleodragón.



(23) Breve pero intenso. Sigue el consejo del Seek y darás rápidamente con la salida.



(24) A tus espaldas, el Pedestal del Alba te llevará al interior del Templo de Milliam.



(25) ¡Si ves un cristal verde, no te arrimes sin estar preparado o podrías tener problemas!

puerta principal.

» Tras una larga escena, tu nuevo destino será el **Templo de Miliam.** Para llegar hasta el deberás salir del Monte Sagrado por donde has venido, pero antes de partir deberás prepararte tan bien como tus ahorros te permitan, así que no dejes de visitar las tiendas locales.

» Una vez estés preparado, salva la partida antes de salir y vuelve al **Barranco de Paramina.** Deberás avanzar tan al Sur como te sea posible para encontrar la entrada al **"Templo de Miliam"**. Tras salir del Monte Sagrado, toma la salida sur que está justo debajo de la entrada al Monte (consulta el mapa). Desde ahí toma la siguiente salida Sur más cercana. Encontrarás un **cristal** en la siguiente zona. De nuevo, avanza hacia el Sur durante dos zonas más y llegarás a la entrada al templo. Recorre el pasillo y llegarás a la entrada principal donde podrás salvar otra vez la partida.

Templo de Miliam

» Una vez dentro del templo, deberás buscar un pedestal **("Pedestal del Alba").** Lo encontrarás en la zona central del templo (24). Equipa el **"Guijo del Alba"** en tu personaje principal (es obligatorio) y toca el pedestal para transportarte al interior del templo.

» Cruza la siguiente sala en dirección Oeste. Sube las escaleras y rodea la zona hasta que encuentres otro pedestal. Si te habías quitado el **Guijo** del alba, deberás volver a equiparlo antes de tocar el pedestal.

» Tras activarlo, en la sala anterior se abrirán dos caminos nuevos. Vuelve y coge cualquiera de los dos. En el centro de la siguiente sala encontrarás un cristal verde que no es otra cosa que un enemigo disfrazado (25). Elimínalo y aparecerá un cristal azul donde sí podrás salvar. Avanza hacia el sur.

» En la siguiente sala, avanza hacia el Oeste y luego hacia el Sur. Deberás examinar un enorme **muro** que te abrirá una puerta al otro lado del pasillo (hacia el Norte).

» Tras esa puerta, un pedestal te teletransportará hasta el principio del templo. Úsalo. Ve hasta la entrada principal y baja por las escaleras del lado Oeste de la sala. Ahora podrás abrir la puerta. Cruza la siguiente sala y sal hacia el Oeste. Esta sala es un laberinto con tres pasillos que se abren hacia el Oeste.

» Toma el pasillo que queda más hacia el Norte. Avanza hasta que veas una estatua y hazla girar de manera que mire hacia el Este (se le encenderán los ojos).

» Toma la salida Sur. En esta zona encontrarás otra estatua al Sur. Ésta deberá mirar hacia el Norte. Para continuar, usa el pasillo que queda más al Este para dar con la salida Norte. Llegarás a un pasillo en forma de "L".

» Usa la salida Este y prepárate para enfrentarte a un nuevo jefe.

» **JEFE: VINUSCARAT**

» Tras eliminar a **Vinuscarat,** avanza hacia el Este para girar la tercera y última estatua. Ésta deberá mirar hacia el Oeste. Ahora deberás volver a la sala principal, para ello, sal de esta sala y toma el camino hacia el Norte



Mucho ojo con algunos cristales de la memoria... ¡No son lo que parecen!





JEFE VINUSCARAT

Vit: 15138 · Exp: 0 · PL: 19

» Este jefe esta envuelto en un campo magnético y afectará al movimiento del equipo. Antes de comenzar la batalla, utiliza el hechizo "Prisa" sobre todos los miembros de tu grupo. De esta forma contrarrestarás el molesto efecto del jefe. Utiliza ataques físicos para ir mermando sus puntos de salud a la vez que te quitas de encima los estados alterados de "Confusión" o "Freno" usando el hechizo "Esna" o el ítem "Panacea". Este jefe no tiene demasiados puntos de salud, así que no te será muy difícil derrotarlo.

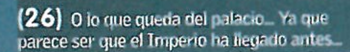




ESPER MATEUS, EL INNOBLE

Nivel: 30
Vit: 34259
Exp: 0
PL: 27

» Mateus comenzará el combate manteniendo a raya tus hechizos utilizando "Espejo" sobre si mismo, por lo que ten cuidado a la hora de usar tus ataques mágicos (mas bien, usa solo la magia curativa...). Comienza por el eliminar a los cinco Entes de Frío que rodean a Mateus. El hechizo "Rayo+" va bastante bien, pero ten cuidado de no lanzarlo sobre Mateus, ya que acabará sobre uno de tus personajes. Una vez que te hayas desecho de estos molestos seres, acabar con Mateus será pan comido. Tan solo ten cuidado con su ataque "Megahielo". "Óleo" provocado por los ataques de Belias. Este estado potencia los ataques de fuego por lo que el personaje que lo sufra, recibirá más daño por cada hechizo. Usa el ítem "Jabón" para eliminar el estado.



(26) O lo que queda del palacio... Ya que parece ser que el Imperio ha llegado antes...



(27) Junto al Guía Moguri, encontrarás al mercader ambulante con género renovado.

(consulta tu mapa). Toca el pedestal del fondo de la sala (al Sur) y serás transportado justo delante del pasillo que se acaba de abrir. Encontrarás un cristal muy cerca (consulta tu mapa. Salva la partida, ve hacia el Sur y cruza la puerta.

» **ESPER: MATEUS**

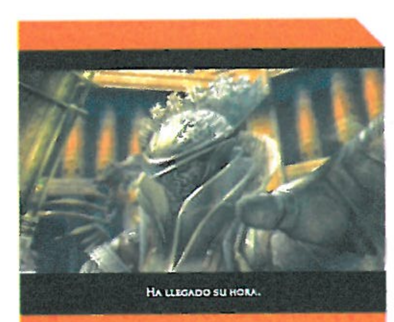
» Tras el combate, ve a la siguiente habitación y hazte con la "Espada de Reyes". Tras la escena, deberás volver al **Monte Sagrado Bur-Omisais.** Tienes dos opciones. Ir a pie, o usar el cristal de teletransporte que hay en la entrada del templo.

Monte Sagrado Bur-Omisais

» Salva la partida nada mas llegar y pon rumbo hacia el palacio del Gran **Kiltias** (26). Nada más entrar, y tras una breve escena, te enfrentarás a otro jefe.

» **JEFE: JUEZ BERGAN**

» Tras el combate y una larga escena, recuperarás el control en la plaza frente al palacio. Habla con un Acólito de la zona para recibir la "Magicita expiatoria". Tu nuevo destino será **Arcadia.** Te espera un duro camino, a si que antes de partir, no olvides visitar las tiendas locales en busca de nuevo equipo y no dejes de salvar la partida.



HA LLEGADO SU HORA.

JEFE JUEZ BERGAN

Nivel: 30 · Vit: 17200 · Exp.: 0 · PL: 19

» Comienza el combate eliminando a los tres jueces que hay detrás del grupo. Si lo consigues antes de que Bergan te alcance, te será algo más sencillo ganar el combate. Una vez eliminados los tres jueces, céntrate en Bergan. Cuando su vida esté por debajo de 1/4 del total, es cuando deberás empezar a tener cuidado con él. Será mas difícil encajarle un golpe y no dejará de lanzar combos sobre tu grupo.

La ruta hacia Arcadis

» Tienes dos opciones: puedes ir a pie, o puedes usar una teleportita para llegar hasta **Rabanasta** y desde ahí caminar un poco menos. Para ir a pie, sal del **Monte Sagrado** en dirección al **Gran Barranco de Paramina.**

» Cruza la Selva de Golmore para llegar hasta el **Campo de Ozmon,** y de ahí a las **Praderas de Giza.** Llegarás a **Rabanasta** avanzando por las praderas en dirección Norte. Consultando tu mapa regularmente llegarás sin problema.



Consejo: Te recomendamos que optes por la ruta a pie. Conseguirás un buen empujón en el desarrollo de tu equipo, tanto en puntos de experiencia como en puntos de licencia.

» En **Rabanasta,** deberás usar la salida Este hacia el desierto y abrirte camino hasta el **Arrabal de Nalbina,** que no es otra cosa que la **Fortaleza** de **Nalbina.** Aquí podrás salvar la partida y hacerte con algunos ítems. Usa la salida Noroeste de la Fortaleza para entrar en los **Montes de Mosfora.**

Montes de Mosfora

» Encontrarás un campamento dos zonas al Norte desde la entrada. Avanza siempre lo más pegado al Oeste posible y usando las salidas que van hacia el Norte. En el campamento, podrás comprarle al **Guía Moguri** (27) un mapa de los **Montes de Mosfora.** Salva la partida y usa la salida Noroeste del campamento. A partir de aquí, sólo hay una ruta posible hacia el **Bosque de Salika.**

Bosque de Salika

» Esta zona es un poco enrevesada, a si que lo primero que harás será ir en busca del mapa (28). Avanza en dirección Norte hasta que encuentres un cristal de salvado azul.

» Toma la salida Norte de la zona del cristal y continúa caminando recto hasta que puedas girar a la derecha en un cruce. Avanza un poco más y vuelve a girar a la derecha. Encontrarás el mapa en un cofre.

» Con el mapa en tus manos, localiza la zona más al Este. Ve a ese punto y habla con el **Capataz Moguri** que encontrarás allí. Te dirá que para arreglar la puerta necesita a sus aprendices y te pedirá que los busques (un contador de **moguris** aparecerá en la pantalla). Usa tu mapa para localizar las cuatro cabañas de la zona y hacer que los moguris (29) vuelvan con el **Capataz.** Los últimos **moguris** te ofrecerán llevarte a la puerta. Acepta la invitación.



Consejo: Si decides no ir con los moguris o simplemente quieres explorar toda la zona, vayas donde vayas, no cruces



(28) ¡Ojo! ¡A la gran mayoría de los enemigos de esta zona les encantan los estados alterados!



(29) Encontrarás a los Moguris holgazaneando en sus cabañas. Haz que vuelvan al trabajo.



(30) Aunque parece una cacería cualquiera, este encargo es parte de la historia principal.

más allá del cristal marrón. Un poderoso jefe te espera al otro lado y no te interesa enfrentarte a él aún.

Costa Fon

» Una vez los **moguris** hayan reparado la puerta podrás cruzar al otro lado, pero antes de irte, habla con todos ellos. El **Capataz** te entregará un objeto como agradecimiento.

» Tras la escena al entrar en la costa, salva la partida. Deberás abrirte paso hasta el **Campamento de Cazadores** avanzando a ciegas en dirección este. Ten cuidado con los enemigos de esta zona, ya que son bastante duros de pelar y algunos atacarán en grupo

» Una vez llegues al campamento, aprovecha para salvar la partida, curar a tu equipo y poner al día tu arsenal. En la parte Oeste del campamento, un **moguri** te venderá un mapa de la zona. Cómpralo.

» Cuando estés listo para continuar, usa la salida Norte. Te llevará directamente a la **Meseta de Chitta.** No tiene pérdida. Menos aún tras haberle comprado a **Mogumapas** el mapa de la zona. Justo antes de llegar a la **Meseta de Chitta**, encontrarás un cristal de la memoria. Úsalo para salvar tu progreso.

» Un consejo: A la salida del campamento de cazadores encontrarás un chocobo extraviado. Si hablas con él y le das una **Verdura Gysahl,** podrás montarlo hasta la **Meseta de Chitta** y ahorrarte así un buen puñado de combates. Ten en cuenta que también perderás un buen puñado de puntos de experiencia.

Meseta de Chitta

» La única dificultad que supone atravesar la meseta, es mantener a raya a los monstruos de la zona. Por otro lado, es un buen lugar para que dediques un rato a mejorar las habilidades de tus personajes. En la primera zona (Pradera de los Viejos Sueños, según la pantalla del mapa), encontrarás dos salidas. Usa la que va al Este, hacia el Camino al Cielo. En la parte Norte de esta zona hay una salida Sur. Crúzala. Encontrarás un nuevo cristal marrón y un par de personajes. Salva la partida y habla con el tipo que está de pie (30). Te contará su historia y te contratará (tranquilo, es parte de la aventura principal).

» Continúa hacia el Este, rumbo a las Tierras Altas. Avanza pegado a la pared Norte hasta que des con la salida en la misma dirección. Continúa hacia el Norte y no tardarás en ver la entrada a la cueva donde encontrarás el Palacio Subterráneo de Sochen.

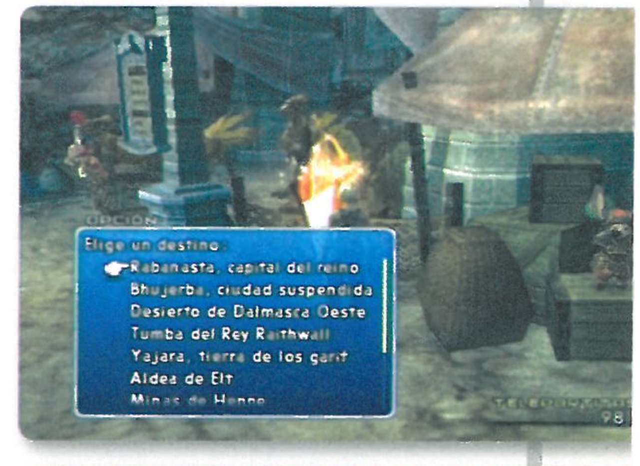
» Eres libre de explorar totalmente la zona de la Meseta de Chitta. Nosotros te indicamos el camino más rápido hacia tu destino, pero recuerda que dedicar tiempo a eliminar enemigos y conseguir experiencia, te pondrá las cosas más fáciles de cara a los jefes. De todas formas, volverás a esta zona más tarde.

Palacio Subterráneo de Sochen

» No tienes más que avanzar en dirección Norte para dar con la puerta de la que te habló el chaval que te contrató en la Meseta de Chitta. Una vez en la puerta, antes de entrar, sería buena idea preparar a tus personajes. Procura tener tus puntos de salud y magia al máximo.



Consejo: Si además quieres jugar con ventaja durante la próxima batalla, antes de cruzar la puerta, utiliza los hechizos Coraza, Escudo, Prisa y Revitalia sobre tus tres personajes principales.



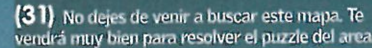


Gracias a los cristales transportadores y a las teleportitas, podrás viajar rápidamente de un punto a otro

» JEFE: MANDRAGORITAS

» Una vez eliminados, utiliza la salida Este u Oeste de la sala. Ambas llevan a un pasillo en dirección Norte que desemboca en una sala con un cristal de la memoria falso. Elimina al impostor y salva la partida cuando aparezca el verdadero cristal. En este punto, tienes la opción de volver a ver al tipo que te contrato y cobrar tus 1000 guiles y las tres Panaceas de recompensa, o bien





(31) No dejes de venir a buscar este mapa. Te vendrá muy bien para resolver el puzzle del area.



(32) No importa lo que hagas, no te dejarán pasar. Habla con Jules para buscar otro camino.

continuar con la aventura.

» Si decides volver, no tendrás más que desandar el camino hasta el punto dónde estaba el tipo, cobrar tu recompensa, y volver a este punto. Si decides no ir a por esos 1000 guiles, continua leyendo.

» Desde donde estaba el cristal de la memoria "falso", avanza hacia el Este y desde la sala circular, ve al Norte. Desde aquí, ve bordeando la pared este hasta que des con el cofre que contiene el mapa de la zona (31).

» **VER MAPA**

» Una vez tengas el mapa, podrás desvelar el misterio de las cataratas que encierra esta mazmorra. Deberás proceder de la siguiente manera:

» La **"Senda de la Autorreflexión"** tiene cinco salidas hacia el norte. Las numeraremos del 1 al 5 y de izquierda a derecha (consulta el mapa para comprender mejor la explicación). A su vez, la **"Cascada del Tiempo"** tiene otras cinco salidas al Sur y al Norte.

» Por último, el **"Pasaje del Destino"** tiene cinco salidas Sur. La idea es recorrer estas tres zonas en espiral de manea que las cascadas cambien de posición y la puerta a la zona secreta se abra. Recorre las tres zonas en este orden:

» Comienza por la zona central de la **Cascada del Tiempo** y utiliza la quinta salida Sur. Recorre la **Senda de la Autorreflexión** completamente hacia el Oeste y entra por la primera salida Norte. De nuevo en la **Cascada del Tiempo**, sal por la primera salida Norte.

» Recorre el **Pasaje del Destino** hacia el Este hasta que llegues a la cuarta salida Sur. Toma también la cuarta salida Sur en la Cascada del Tiempo. Otra vez en la Senda de la Autorreflexión, ve al Este hasta la segunda salida Norte.

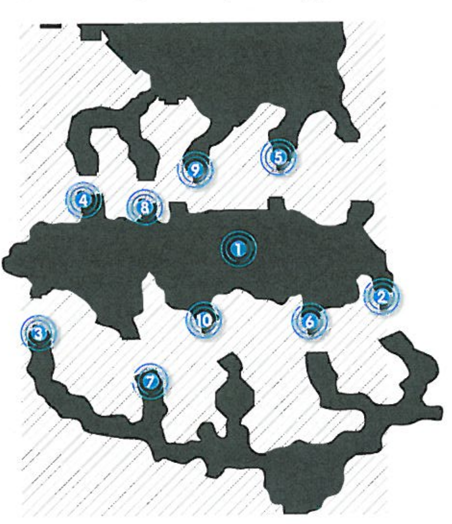
» Entrarás de nuevo en la Cascada del Tiempo para tomar la segunda salida Norte. Recorre hacia el Oeste el Pasaje del Destino y sal por la tercera salida Sur.

» Al entrar en la Cascada del Tiempo, un mensaje te informará de que una cerradura se ha abierto. Toma la tercera salida Sur y estarás justo delante de la **Puerta del Peregrino.** Crúzala. Al otro lado encontrarás tu recompensa.

» Una vez resuelto el puzzle, avanza hacia el Norte, hasta la zona llamada **"Sala de la Luz Oscura".** Antes de entrar en esta zona, asegúrate de que los miembros de tu grupo tienen su salud en buenas condiciones.

» **JEFE: ARIMÁN**

» Tras la batalla, hazte con los cofres de la zona y toma el camino hacia el este. Te llevará directo a la salida, donde encontrarás un **ascensor** que podrás activar usando el pedestal que tiene justo delante. Una vez salgas del ascensor, salva la partida y pon rumbo a **Arcadis**.





JEFES MANDRAGORITAS

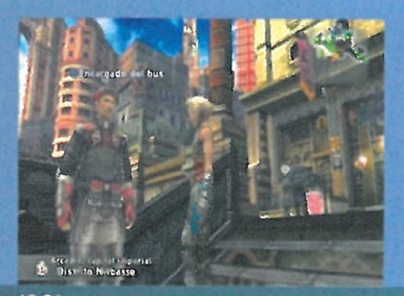
POR CADA ENEMIGO:
Nivel: 37 · Vit: 9069 · Exp.: 0 · PL: 5

» A diferencia de los enemigos "normales", estos cinco pequeñajos son bastante mas fuertes y no dudarán en poner en práctica hasta el último de sus hechizos. En especial aquellos que provocan los estados alterados más molestos. Es por esto que deberás tener muy a mano tus Panaceas y el hechizo Esna. A la hora de atacar, procura centrarte en un solo enemigo para eliminarlo lo más rápidamente posible. También deberás procurar tener siempre activo el estado Prisa y Revitalia (estar pendiente de los cuatro te puede hacer perder mucho tiempo).

Casco viejo de Arcadis

» Lo primero es lo primero. Visita al **mercader local** para ver que tiene que ofrecerte. Deberías estar forrado de guiles... pero por si acaso, no te lo gastes todo, necesitarás 1500 muy pronto.

» Acto seguido, avanza en dirección Oeste hasta que encuentres un cristal de la memoria de color azul. Muy cerca un par de **soldados imperiales** hacen guardia en unas escaleras (32). Si hablas con ellos, no te dejarán pasar por no tener los credenciales necesarios, y tras la patada



(33) De nuevo, Jules te sacará la pasta a cambio de la información necesaria para avanzar.



(34) El "bus" te llevará directo al distrito Tsenoble, y luego al laboratorio Draklor.



(35) Pulsa el panel a la izquierda del ascensor para activarlo y seleccionar el piso de destino.

en el trasero, **Jules el informador** aparecerá en escena.

» Entrégale los 1500 guiles que te pide y prepárate para patearte toda la ciudad en busca de información. Deberás buscar a un **Seeq** (esos que parecen gorrinos a dos patas) que tratará de venderte **Moguris** (en concreto, esos ocho **Moguris** que están bailando cerca del puente).

» Vuelve a hablar con **Jules**, y después ve a avisar a los **Moguris**. De nuevo, vuelve a ver a **Jules,** que habrá cambiado de ubicación pero sin alejarse demasiado. En una breve escena, verás como los soldados imperiales dejan su puesto y aprovechas el momento para colarte en **Arcadis.**

Arcadis, capital imperial

» Nueva ciudad, nuevas tiendas y nuevo equipo que conseguir. A si que ya sabes, déjate los ahorros en hacerte con un buen arsenal. Eso si, guarda en el bolsillo, al menos, 2500 guiles. Los necesitarás pronto (33). Tampoco deberías dejar de visitar la **tienda de Técnicas. Mogumapas** está allí con nueva mercancía para ti.

» Cuando estés listo, pon rumbo a la zona Suroeste de la ciudad. Habla con el tipo que está frente al **autobús volador.** Tras una breve escena, deberás pagarle a **Jules** otros 2500 guiles para que te hable de esas "Hojas" que necesitas para coger el bus.

» Conseguir las **"Hojas"** es relativamente sencillo. Sólo tendrás que recorrer cada distrito hablando con los habitantes. Cada uno te contará una historia que podrás memorizar. Esa historia cuadrará con otro habitante, y si se la cuentas, éste te dará una "Hoja".



Consejo: Para conseguir las 9 "Hojas" necesarias, ve al distrito de Molberi. Sin salir de esta zona, deberás ser capaz de enlazar 9 historias. Si tienes ganas de conseguir las 28 "Hojas" (necesarias para desbloquear una sub-aventura más adelante), repite el proceso en el resto de distritos. Encontrarás 6 "Hojas" en Nilbasse, 7 en Rienna y otras 6 en Trant.

» Una vez tengas las **9 "Hojas"** podrás montar en el autobús (34), que te llevará directamente al distrito Tsenoble. Allí podrás salvar la partida y, tras un par de escenas que se sucederán mientras recorres la calle, deberás volver a hablar con el tipo del autobús. Dile que quieres ir a "ese otro lugar".

Laboratorio Draklor

» Comienzas en el **piso 66** del edificio. Aquí no encontrarás nada más que un puñado de soldados imperiales fuera de combate, a si que pon rumbo directamente al ascensor que hay al Norte. Selecciona el **piso 67** como destino (35).

» Sal del ascensor, gira a la izquierda, recorre el pasillo y vuelve a girar a la izquierda. Al fondo, una puerta te llevará al laboratorio donde obtendrás la tarjeta de acceso y el mapa de la zona.

» Al salir, la primera puerta de la derecha contiene un cristal azul en su interior. La siguiente puerta contiene un mecanismo que intercambia las puertas azules por las rojas (unas se abren y las otras se cierran). Si lo activas, abrirás una ruta hacia otra maquina que deberás activar para llegar hasta un cofre. Para volver, desanda el camino hasta la primera máquina. Abre las compuertas azules y llega hasta el ascensor. Sube al **piso 68.**

» Este piso es algo más enrevesado. Sal del ascensor y gira a la izquierda. Entra en la **sala 03** y activa la máquina. Sal y continúa hacia la izquierda. Darás toda la vuelta al **piso 68** y podrás entrar en la **sala 04**. Activa otra máquina. De nuevo, sal de la sala y ve hacia la izquierda. Deberás llegar a la zona suroeste del **piso 68** y entrar en la **sala 11**. Activa la última máquina y dirígete hacia el ascensor (zona central, al sur).



Jules, viejo conocido de Balthier, hará lo que sea para sacarte los guiles.



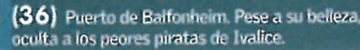
Alguien se lo ha estado pasando en grande por los pasillos del laboratorio Draklor



JEFE ARIMÁN

Nivel: 38 · Vit: 62149 · Exp.: 0 · PL: 28

» Lo primero que deberás hacer será utilizar el hechizo "Freno" contra Arimán. En cuanto a la defensa, Arimán suele usar hechizos que te causarán el estado "Veneno" o "Condena". Utiliza el Antídoto para eliminar el estado Veneno y la Panacea para el estado Condena. Algo más "económico" para el estado Condena es esperar a que el personaje muera y usar una Cola de Fénix o el hechizo Lázaro (siempre y cuando "Condena" no afecte a los tres personajes, claro). Cuando la salud de Arimán esté por debajo de la mitad, éste comenzará a crear clones de si mismo. Derrota a los clones (mucho más débiles que el original) y aparecerá el verdadero.



(36) Puerto de Balfonheim. Pese a su belleza, oculta a los peores piratas de Ivalice.



(37) Los templetes te indicarán el camino correcto mediante un espejismo de un bosque.

PS2

» Llegado al **piso 70**, salva la partida y ve al Oeste. La única sala en la que puedes entrar contiene un cofre. Vuelve al **punto del cristal** y sube las escaleras.

» **JEFE: CID**

» Tras el combate, una larga secuencia y un nuevo destino.

Puerto de Balfonheim

» Tu estancia en el puerto será breve (36). Como en cualquier ciudad nueva, visita los comercios locales y prepárate todo lo bien que puedas (o que tus guiles te permitan...). Cuando estés listo, pon rumbo a la parte Noreste de la ciudad. Allí, **Mogumapas** te venderá sus ultimas adquisiciones (no las dejes pasar) y podrás salvar la partida.

» Si no tienes **Teleportitas,** es el momento de comprarle unas pocas al tipo que está junto al cristal, montado en un chocobo. Necesitarás una Teleportita para transportarte hasta la **Selva de Golmore** usando el cristal.

Selva de Golmore

» Tampoco gastarás mucho tiempo en la selva. Comprueba tu mapa y fíjate en al salida Sur (no debería tener nombre, pero si la flecha dentro del círculo azul). Esa será tu ruta hacia el **Bosque Encantado.**

Bosque Encantado

» Lo primero será localizar el mapa. Deberás usar la salida sureste de la sección inicial. Ésta te llevará al **Sendero del Engaño**. Avanza en línea recta hacia el oeste para localizar el mapa. Échale un vistazo y localiza la pequeña porción de mapa que hay al sur de tu posición. Dirígete a ese punto, salva la partida y avanza hacia el sur. Verás una escena y podrás entrar a la zona donde aguarda **Raflesia,** el jefe del **Bosque Encantado**

» **JEFE: RAFLESIA**

» Tras el combate, continua en dirección Sur. En la zona llamada **"Ruta de la Magia Blanca"**, podrás encontrar el mapa del **Bosque Encantado** explorando el sector Sureste. Cuando tengas el mapa, usa de nuevo la salida Sur.

» Avanza hasta que veas un pequeño **templete de piedra (37).** Si te colocas en su interior, podrás examinar el emblema del suelo. En ese momento, mira a tu alrededor. En una de las salidas del edificio se habrá formado un espejismo de un bosque. Avanza a través del espejismo en línea recta y llegarás a otro **templete** igual. Repite el proceso hasta que llegues a la siguiente zona.

» Aquí, el **puzzle de los espejismos** se repite, aunque hay muchos más templetes y deberás buscar cual comienza la secuencia. En este caso, al salir del tercer templete irás a parar frente a una enorme puerta que no

TRUCO EL BOSQUE ENCANTADO CUENTA CON ALGUNOS DE LOS ENEMIGOS CON MAS NIVEL DEL JUEGO. ENTRENA AQUI A TU GRUPO.



JEFE CID

Nivel: 40 · Vit: 72989 · Exp.: 0 · PL: 29

» Este combate se puede poner feo si no tienes por lo menos a un personaje dedicado exclusivamente a las tareas curativas. Por otro lado, los dos restantes deberán centrarse en los Alfiles que rodean a Cid (esos chismes voladores que se dedican a curar y ayudar a Cid). Ni se te pase por la cabeza usar magia contra ellos, ya que están permanentemente protegidos por Espejo. Una vez destruidos, usa el hechizo Antimagia contra Cid y centra todo tu poder de ataque contra él. Si Cid utiliza prisa sobre si mismo, vuelve a usar Antimagia.



JEFE RAFLESIA

Nivel: 43 · Vit: 73393 · Exp.: 0 · PL: 31

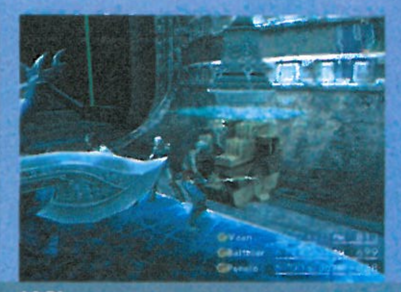
» Durante el combate, una misteriosa fuerza drenará tus puntos de magia. Comienza usando Antimagia y Freno contra Raflesia. Para tu equipo, ejecuta tantos estados beneficiosos como te de tiempo (Escudo, Coraza, Prisa... etc.). Una vez que te quedes sin puntos mágicos, utilizar hechizos para curarte los estados que te causará Raflesia y sus Molbos será imposible. Utilizar ítems te puede dar buen resultado si eres rápido, pero puestos a usar ítems, lo mejor que puedes usar son pociones de cura para mantener a tu equipo con vida y no dejar de golpear a Raflesia en ningún momento.



(38) Ojo con las trampas. ¡Muchas están colocadas con la peor intención posible!.



(39) Estos transportadores te permitirán moverte entre las zonas rápidamente.



(40) Toca los diferentes controles repartidos por toda la zona para abrir las puertas.

podrás abrir. Tras examinarla, invoca al **Esper Belias** y vuelve a examinar la puerta. Elige la segunda opción para que **Belias** te despeje el camino.

Giruvegan, ciudad centenaria

» Avanza por el pasillo hasta el cristal de la memoria (38). Salva la partida y continua avanzando hacia el oeste. Usa el **transportador.** Aparecerás en un nuevo pasillo. Recórrelo completamente para enfrentarte a un nuevo jefe.

» **JEFE: DÉDALO**

» Tras el combate, usa el nuevo transportador (39).



Consejo: En esta zona encontrarás una gran cantidad de enemigos muy poderosos. Es un buen lugar para pasar un rato elevando el nivel de tus personajes todo lo posible.

» Si miras a tu alrededor, verás unas barreras de energía que cortan el paso. Deberás buscar los dos dispositivos (40) que hay en esta zona y que desactivarán las barreras. Uno está a la izquierda del punto de partida. El otro está al Sureste de la zona. Para continuar, acércate al borde de la zona Oeste (pero mirando hacia el Sur). Aparecerán unas plataformas de energía que te permitirán llegar a la siguiente zona.

» En esta zona, en vez de dos dispositivos, deberás buscar tres. El camino se abre en un solo sentido, por lo que recorriendo la zona completamente, darás con los tres interruptores sin tener que dar vueltas. Una vez abiertas las **tres barreras,** ve al sector noroeste. Otro camino de plataformas de energía se abrirá bajo tus pies cuando intentes caminar hacia el vacío.

» Avanza por el pasillo, cruza la puerta y salva la partida. Atraviesa la puerta grande y gira a la izquierda para subir por una rampa. Cruza el pasillo, y hacia la mitad del recorrido, pégate al lateral. Descubrirás un nuevo camino oculto.

» **JEFE: TIRANO**

» Tras el combate, utiliza el transportador para pasar a una nueva zona.

» A falta de **mapa,** un par de indicaciones te bastarán para cruzar esta área. En la primera **plataforma** verás una enorme barrera verde. Aún no podrás cruzar, a si que toma la otra salida, por la que se creará un camino de energía oculto, como los anteriores.

ZONA 2: Avanza por el único camino posible hacia la izquierda.
ZONA 3: Ahora, avanza hacia la derecha.
ZONA 4: Usa el transportador marcado como "Transportador VII".
ZONA 5: Según apareces, si te das la vuelta verás tres caminos (izquierda, centro y derecha). Ve por la izquierda, cruza la zona y desactiva el interruptor de la "Puerta Cáncer". Vuelve al transportador y toma el camino de la derecha.
ZONA 6: Simplemente, avanza en línea recta.
ZONA 7: Usa el "Transportador V"
ZONA 8: De nuevo, tres posibles salidas. La de la derecha está bloqueada a si que empieza por la de la izquierda. Recorre el camino hasta el pedestal de Aries y desactívalo. Vuelve al principio y toma el camino



Estos mostrencos del Bosque Encantado vendrán de perlas para ganar algún nivel extra dada su escasa dificultad y su gran experiencia.



JEFE DEDALO
Nivel: 42 · Vit: 65644 · Exp.: 0 · PL: 33

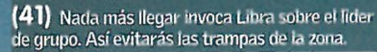
» Este combate no es de los más difíciles. Mantén a uno de tus personajes continuamente y a los otros dos atacando. Con esto será suficiente. Si Dédalo ejecuta el hechizo Prisa sobre sí mismo, podrás deshacer el efecto lanzando contra él el hechizo Antimagia.




JEFE TIRANO
Nivel: 43 · Vit: 180428 · Exp.: 0 · PL: 33

» Durante este combate no podrás usar Técnicas (que gran pérdida...). Céntrate en que un personaje no deje de curar y los otros dos no dejen de atacar. No te molestes en usar magias. Solo ataques físicos. Te será de gran ayuda utilizar sobre tu grupo los hechizos Prisa, Coraza y Escudo. A Tirano le encanta jugar con los estados alterados, por lo que tendrás que estar atento para usar el ítem adecuado en el momento justo.




(41) Nada más llegar invoca Libra sobre el líder de grupo. Así evitarás las trampas de la zona.


(42) Una vez derrotado el Esper, formará parte de tu tablero de licencias.



La principal habilidad de Shemhazai es la absorción. Cuanto más absorba mayor será el daño de su ataque especial.

del centro para desactivar el pedestal de Piscis. De nuevo, vuelve al principio y, ahora sí, toma el camino de la derecha y usa el Transportador III.

ZONA 9: Tira por el único camino posible, salva la partida y usa el Transportador I.

» ESPER: SHEMHAZAI

» Tras el combate, atraviesa la enorme puerta y usa el **transportador**. Verás una larga e interesante escena, tras la que tendrás que volver a usar el transportador. De vuelta a la entrada de **Giruvegan,** avanza hasta el cristal de la memoria, salva la partida y usa una teleportita para llegar hasta el **Puerto de Balfonheim.**

Puerto de Balfonheim

» Pon rumbo a la **"Calle Satzio".** Allí, un pirata te estará esperando para darte paso a la **casa de Reddas.** Tras la escena, deberás ir al **aeródromo** y hablar con la **mujer** que está en el mostrador de la izquierda (la que se encarga de los barcos privados). Una vez en tu barco volador, pon rumbo a las **Cataratas de Ridorana,** ubicadas al Sureste del mapa.

Cataratas de Ridorana

» Nada más entrar podrás salvar la partida. Utiliza la **técnica libra** para evitar las multiples trampas de esta zona (41) y sigue avanzando hacia el oeste.

» En la zona **"Jardín de Tiempos Lejanos"** avanza en dirección Sureste y toma la salida para llegar al **"Coliseo".** En esta zona, encontrarás el mapa del área en la parte Noroeste.

» Echa un vistazo al mapa y localiza la zona llamada **"Vía de los Rezos Silenciosos".** Su salida este es tu destino. Explora el resto del mapa si te ves con fuerzas, y si no, ve directamente a la salida, donde un nuevo jefe te estará esperando. Justo antes de la salida, encontrarás un cristal de la memoria azul. Ten cuidado al acercarte, ya que está rodeado de trampas.

» JEFE: HYDRO

» Tras la batalla, adéntrate en el Gran Faro.



ESPER SHEMHAZAI, EL TRAIDOR

Nivel: 45 • Vit: 91136 • Exp.: 0 • PL: 47

» Este Esper (42) no se andará con chiquitas. Sus ataques pueden sesgarte entre 2000 y 3000 puntos de salud en función del tipo de ataque, por lo que deberás estar preparado con todo el arsenal de magias e ítems curativos que tengas. Omnicura+ te vendrá de perlas para este combate. En cuanto empiece la pelea, utiliza Antimagía sobre el Esper para quitarle todos los estados positivos. Cuando la salud de Shemhazai esté a punto de agotarse, su defensa será ligeramente superior y lanzará ataques con efecto Mudez a tus personajes. Nada que no soluciones con una "Hierba del eco".

Gran Faro, nivel inferior - Pilares del Conocimiento

» Según entras, a la izquierda, un cristal de la memoria te permitirá salvar la partida. Para encontrar el mapa de este primer nivel, busca una pequeña puerta que hay al Suroeste desde el punto donde se encuentra el cristal. Ésta te conduce a un entramado laberinto de pasillos y habitaciones. Encontrarás el mapa al fondo del pasillo sur más largo.

» El anillo central de esta zona está dividido en tres secciones (consulta el mapa para verlo). En cada sección encontrarás un **"Pedestal de la Noche".** En cada uno de los tres pedestales deberás colocar una **"Esfera Oscura".**

» Esta esfera la dejan caer los enemigos de la zona al ser derrotados (acércate al punto azul y examínalo). Con los **tres pedestales** completos, se desbloqueará la puerta que está al Este del todo (aparecerá marcada en el mapa cuando completes los pedestales).

» Aparecerás en un desierto tras cruzar la puerta. Avanza ligeramente hacia la derecha y pronto verás a lo lejos a tu próximo enemigo.

» JEFE: PANDEMÓNIUM


(43) Salva la partida a menudo. Nunca se sabe lo que depara la siguiente esquina.


(44) En este instante deberías pensar en proteger a tu grupo. Sharlit espera impaciente.


(45) A pesar de estar "flotando", Sharlit no es un jefe volador y podrás atacarlo normalmente.

» Superado el combate, deberás volver al punto donde se encuentra el cristal de la memoria, salvar la partida y usar el mecanismo transportador, que te llevará hasta el **nivel 10.**

NIVEL 10: Sal por cualquiera de las dos puertas y sube las escaleras que están al Noreste. Deberás eliminar a dos "Koya" (ese enemigo que parece una cara gigante con una llama en la coronilla) para que se genere el puente que te permitirá llegar al siguiente Nivel.

NIVEL 12: Elimina a un Koya y sube las escaleras.

NIVEL 14: Sigue de frente y elimina un Koya. Se generará medio puente. Sube por las escaleras que van hacia el Sur hasta el nivel 15 y elimina a dos Koya más. Vuelve al nivel 14 y atraviesa el puente.

NIVEL 20: Busca dos Koya y elimínalos.

NIVEL 21: Elimina a otro Koya más.

NIVEL 25: Otros tres Koya muertos te desbloquearán otro puente.

NIVEL 29: Dos más para llegar al nivel 30.

NIVEL 30: Entra por el pasillo oeste y cruza una puerta con un símbolo rojo. Deshazte del Koya en el interior y sal. Sube por las escaleras sur. Otro Koya te espera arriba del todo. Vuelve a bajar las escaleras y avanza hacia el nivel 31.

NIVEL 31: Acaba con dos Koya más.

NIVEL 32: Y otros dos más

NIVEL 34-35: Deberás deshacerte de nada menos que 11 Koya entre estos dos nivels.

NIVELES 36, 38 Y 40: Dos Koya por nivel.

NIVELES 42, 44 Y 46: Un Koya por nivel.

NIVEL 48: Un cristal de la memoria azul (¡no lo mates! ¡graba la partida!) y el camino libre al nivel 49.


Reddas es consciente de la inestabilidad de la Magicita...

» Una vez cruces la puerta del nivel 49, aparecerás en una especie de pantano (44). Avanza un poco y Shirlit saldrá a tu encuentro.

» **JEFE: SHARLIT (45)**

» Tras el combate, sigue avanzando hasta el nivel 50 y usa el transportador. Te llevará al nivel medio del faro.



JEFE HYDRO

Nivel: 47 · Vit: 203800 · Exp.: 0 · PL: 35

» Si tienes en tu inventario algún "Galón anudado" (objeto del tipo "Accesorio") es hora de equiparlo en alguno o algunos de tus miembros activos. Con esto evitarás el estado "Confusión" que causan algunos ataques de Hydro. Este jefe no presenta una estrategia especial. Simplemente mantén a un personaje curando y al resto atacando.



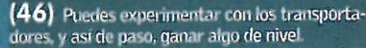
JEFE PANDEMÓNIUM

Nivel: 45 · Vit: 116678 · Exp.: 0 · PL: 36

» Utiliza Antimagia contra él al comenzar el combate. La dificultad reside en que, en un momento de la batalla, Pandemónium invocará sobre sí mismo una barrera impenetrable a cualquier tipo de ataque. Durante este periodo de tiempo (tres minutos) solo deberás preocuparte en curar a tus gente. Cualquier intento de ataque será inútil. La barrera desaparecerá por sí sola y podrás seguir atacando con normalidad.

Gran faro, nivel medio – Ámbito de la Vacilación

» Busca el cristal de la memoria azul y salva la partida. En este nivel, para continuar, deberás elegir entre perder el mapa, perder el comando de **Ataque**, perder las magias o perder



(46) Puedes experimentar con los transportadores, y así de paso, ganar algo de nivel.


(47) Gabranth parece duro, pero sin sus estados alterados positivos se queda en poca cosa.

los ítems (siempre de forma temporal para esta zona). En función de lo que elijas, deberás tocar uno de los cuatro altares que hay alrededor del anillo central. Nosotros te recomendamos el **Altar del Conocimiento.**

» Perderás el mini-mapa que ves en la zona superior derecha de tu pantalla, pero podrás seguir accediendo al mapa general con el **botón Select.**

» Cuando toques el pedestal, podrás cruzar la puerta correspondiente y seguir subiendo niveles.

NIVEL 61: En el sector noroeste encontrarás las escaleras al nivel 62.
NIVEL 62: Busca el mapa en el sector Noroeste y sube al nivel 63 por las escaleras del sector Sureste.
NIVEL 63: Llegarás al nivel 64 usando las escaleras del sector Noroeste.
NIVEL 64: Salva la partida y sube al nivel 65.

» **JEFE: FENRIL**

» Tras el combate, podrás acceder al **nivel 66.** Allí encontrarás los mismos altares que viste en el **nivel 60.** Toca el mismo que tocaste entonces y usa el ascensor para llegar al **nivel 67.**

Gran faro, nivel superior - Cámara de la Dinastía

» Empiezas esta zona en el nivel 80. Avanza hasta los transportadores y usa el de color negro. Te llevará directo al nivel 81 (46).

» Si usas el **transportador de color** verde irás al nivel 79 dónde encontrarás el mapa del nivel inferior del Gran Faro.

» Entrar es sencillo, pero para salir tendrás que vértelas con un número bastante elevado de enemigos (unos 12), por lo que podrías no llegar a salir. Otra opción es usar el único transportador del **nivel 88.** También te llevará al **nivel 79** pero al volver empezarás de nuevo desde el **80** (pero sin tener que jugártela contra 12 bestias pardas). Tu decides.

NIVEL 81: Recorre toda la zona y usa el transportador negro que encontrarás al final.
NIVEL 82: Sube un pequeño tramo de escaleras, elimina algunos enemigos y usa el transportador rojo.
NIVEL 85: De nuevo, un par de enemigos y un tramo de escaleras te separan del transportador de color rosa.
NIVEL 86: Gira hacia el Norte, recorre el pasillo y golpea la pared del fondo

JEFE SHARLIT
Nivel: 47 · Vit: 92661 · Exp.: 0 · PL: 36

» Este jefe utiliza continuamente el estado Revitalia, por lo que se recuperará algo de salud poco a poco. Antimagia es inútil a sí que lo mejor que puedes hacer es utilizar el hechizo Freno contra él y ralentizar un poco el proceso mientras le pones a caldo con dos de tus personajes. Un tercero, como es habitual, dedícalo a curar al resto.



JEFE FENRIL
Nivel: 49 · Vit: 189992 · Exp.: 0 · PL: 36

» Sigue exactamente la misma estrategia que con los dos guardianes anteriores. Utiliza Antimagia al comenzar el combate y ataca con normalidad. Como siempre, un miembro de tu grupo deberá encargarse de curar continuamente al resto.



ESPER HASHMAL, EL REGIDOR
Nivel: 50 · Vit: 209060 · Exp.: 0 · PL: 52

» Comienza igualmente usando Antimagia para quitarle el estado Coraza al Esper. Usa el mismo patrón de ataque que has venido usando contra los tres guardianes anteriores. Sólo deberás tener cuidado con el ataque "Megatemblor" de Hashmal. Éste dejará a todo tu equipo en estado "Freno". Usa "Prisa" para volver a tu estado normal.


(48) Cid tiene un amplio abanico de juguetitos que no dudará en emplear contra ti.


(49) El Esper usado por Cid durante el combate pronto será parte de tu colección.


(50) El ataque final contra la fortaleza Bahamut es el "punto de no retorno" en FFXII.

para romperla. Recorre el pasadizo secreto hasta el transportador.

NIVEL 88: Usa el ascensor para acceder al nivel 90.

» **ESPER: HASHMAL, EL REGIDOR**

» Una vez hayas conseguido derrotar al **Esper,** avanza por el único camino posible. Verás una escena y serás transportado al **nivel 97.** Avanza un poco más para salvar la partida y continuar tu camino hasta el transportador.

» **JEFE: JUEZ GABRANTH**

» **JEFES: DOCTOR CID Y FÁMFRIT, EL SOMBRÍO**

» Tras vencer a **Cid,** verás una larga escena y volverás automáticamente al Puerto de Balfonheim.

Puerto de Balfonheim

» Si visitas las tiendas locales verás que tienen nuevos "juguetitos" para tu grupo. Actualiza tu arsenal, salva la partida y pon rumbo al aeródromo, donde pondrás rumbo al Bahamut, la fortaleza aérea (50).

Bahamut, fortaleza aérea

» Recibirás una calurosa bienvenida nada más cruzar la primera puerta de esta zona. Te recomendamos que no pierdas mas tiempo de lo estrictamente necesario con los enemigos, ya que nunca dejan de salir. Para avanzar, desde el punto de partida,



JEFE JUEZ GABRANTH
Nivel: 47 · Vit: 64049 · Exp.: 0 · PL: 18

» Comienza el combate (47) usando Antimagia para evitar los estados alterados beneficiosos para Gabranth. Céntrate en usar ataques físicos, ya que cuando la salud de Gabranth baje por debajo del 50%, éste empleará un escudo que lo hará inmune a cualquier hechizo. Si te acostumbras a los ataques físicos, esto no te afectará. Cuando su salud caiga por debajo del 20% habrás ganado la batalla.



JEFE DOCTOR CID Y FÁMFRIT, EL SOMBRÍO
Nivel: 50 · Vit: 82093 · Exp.: 0 · PL: 18

» Esta batalla está dividida en tres fases. Durante la primera pelearás únicamente contra Cid. Usa Antimagia contra él y utiliza sólo ataques físicos. Cuando le hayas arrebatado el 50% de su salud comenzará la segunda fase (48).
Cid invocará a Fámfrit (49) y se hará inmune a todo tipo de ataques, por lo que tendrás que centrar tus esfuerzos en el Esper.
Fámfrit es vulnerable al fuego, por lo que una gran estrategia será usar Óleo y luego Piro++ contra él. Además, usando Antimagia contra el Esper, obligarás a Cid a distraerse actualizando los estados alterados de su Esper en vez de atacar al grupo. Una vez derrotado el Esper, Cid volverá a ser vulnerable y podrás seguir atacándole. Utiliza la misma estrategia que has usado hasta ahora con casi todos los jefes. Un personaje dedicado a las labores de apoyo y el resto a las de ataque.

PS2

gira a la izquierda y cruza la primera puerta (marcada como "Compuerta 3"). Continua avanzando hasta una bifurcación y toma el camino hacia la izquierda. Verás una escena, tras la que deberás abrirte paso hasta la plataforma central en la que encontrarás un montacargas. Actívalo para comenzar con la vorágine de batallas finales.

» **JEFE: GABRANTH**

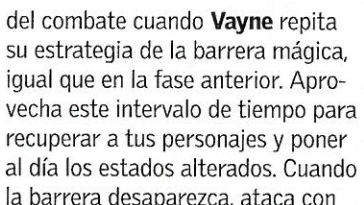
» Tras el combate, vuelve a activar el montacargas.

» **JEFE: VAYNE**

» **JEFE: NEO VAYNE**

» **JEFE: IMPERECEDERO**

» Durante este combate no habrá barra de salud para tu enemigo, pero sabrás que estás cerca del final



del combate cuando **Vayne** repita su estrategia de la barrera mágica, igual que en la fase anterior. Aprovecha este intervalo de tiempo para recuperar a tus personajes y poner al día los estados alterados. Cuando la barrera desaparezca, ataca con

JEFE GABRANTH

Nivel: 49 · Vit: 70719 · Exp.: 0 · PL: 25

» Como viene siendo habitual en las últimas batallas, comienza el combate usando Antimagia para eliminar los molestos estados beneficiosos de Gabranth. Cuando la salud del Juez esté por debajo del 50%, éste tendrá una pequeña charla con el grupo, tras la que recuperará toda la salud y utilizará su ataque "Inocencia" que dañará a todos los personajes a su alcance. Este enfrentamiento no es especialmente complicado. Mantén a tu grupo siempre en buenas condiciones de salud y protección y no tardarás en derrotar a este jefe.





JEFE VAYNE

Nivel: 50 · Vit: 76755 · Exp.: 0 · PL: 0

» Larsa se unirá al grupo para ayudarte en este combate. Deberás utilizar los hechizos Prisa, Escudo, Coraza y Duplo en todos tus personajes con el fin de sobrevivir a los ataques de Vayne. Mantén a dos de tus personajes atacando a corta distancia y a los dos restantes usando hechizos de apoyo, tanto curativos como de protección. Ten cuidado con el ataque "Puño de exterminio" de Vayne. Si te coge con las defensas bajas, puede ser fatal.

JEFE NEO VAYNE

Nivel: 53 · Vit: 104210 · Exp.: 0 · PL: 0

» Esta vez será Gabranth el que te ayude en el combate. Utiliza los hechizos Prisa+, Coraza+ y Escudo+ sobre tu grupo, además del recurrido Antimagia sobre Vayne. Con esto te asegurarás estar algo más protegido. Deberás estar atento a estos estados alterados para tenerlos siempre activos, ya sea a través de un personaje dedicado a las tareas de apoyo o bien a través del uso de Gambits. Vayne es vulnerable a Óleo, por lo que una buena estrategia será utilizar el hechizo Freno contra él varias veces, para terminar con Óleo y Piro++. Cuando la salud de Vayne esté por debajo del 50%, éste activará un escudo que lo protegerá contra cualquier ataque mágico. Además, durante este periodo de tiempo Vayne utilizará frecuentemente los hechizos Electro++, Aero++ y Aqua++. Sigue utilizando Freno siempre que puedas contra Vayne para retrasar sus ataques y tener tiempo para recuperarte. En cuanto el escudo desaparezca, vuelve a la carga con la estrategia mencionada anteriormente, con ataques físicos o con todo a al vez.





JEFE FINAL
IMPERECEDERO

Nivel: 55 · Vit: 228299 · Exp.: 0 · PL: 0

» Comienza usando Antimagia contra el jefe. Deberás escoger a tu personaje que mayor salud y defensa tenga para usarlo como cebo y centrar en él los ataques de Vayne. De esta forma será mas sencillo curarlo y el resto de personajes tendrán algo más de libertad. Escogido el personaje, utiliza contra él los hechizos Señuelo, Coraza, Escudo y Duplo. Si tienes una buena reserva de omnielixires (recuerda que en este punto ya no sirve de nada ahorrar), otra buena estrategia es encadenar tantos ataques de sublimación como te sea posible. Al terminar una cadena, recupera los puntos mágicos de tus personajes, cura a los que sea necesario, y vuelve a repetir la operación.



PS2

¿NO ENCUENTRAS EL MAPA DE LA MAZMORRA? ¿TE PIERDES EN TU PROPIA CIUDAD? ¡NO DESESPERES! AQUÍ TE TRAEMOS TODOS Y CADA UNO DE LOS MAPAS QUE COMPONEN LA VASTA REGIÓN DE IVALICE PARA QUE NO TE PIERDAS NI UN DETALLE.


Lugar de interés

Zona de peligro


Cristal de la memoria


Cristal transportador

Entrada a la zona

Salida de la zona

Localización del mapa



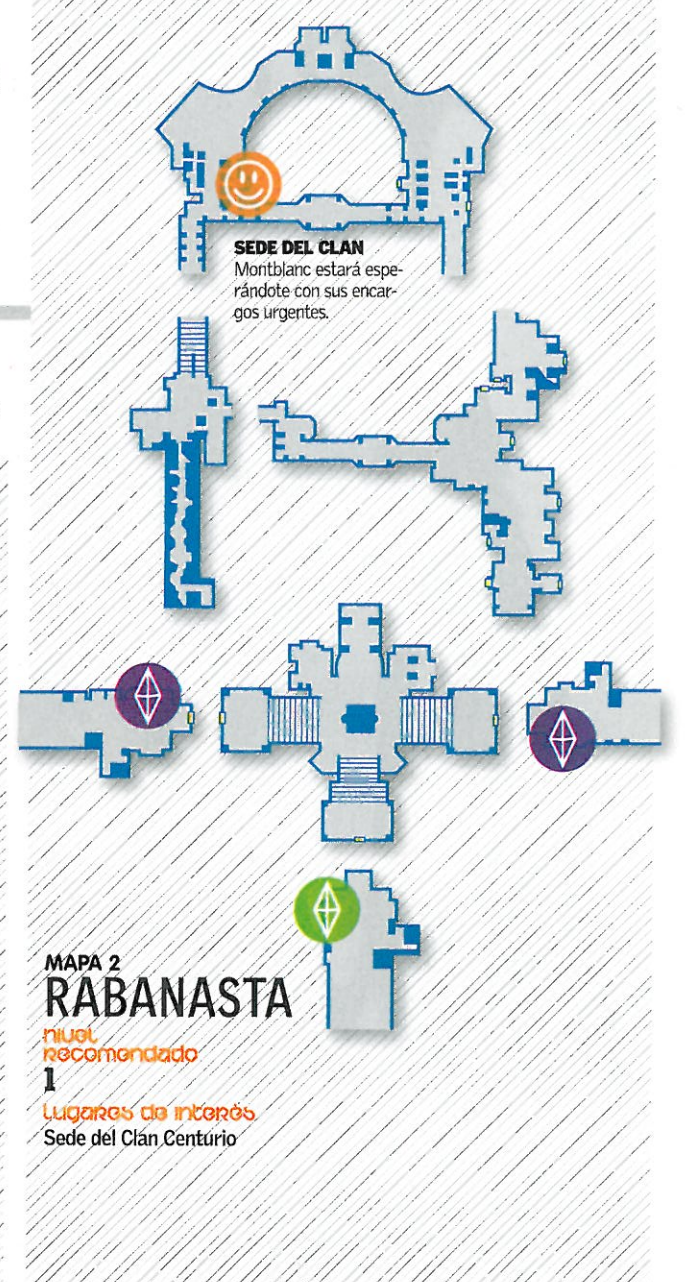
Cable eléctrico

MAPA 1
FORTALEZA DE NALBINA

nivel recomendado
3

enemigos
Soldado imperial, Mago imperial y Rémora.





MAPA 2
RABANASTA

nivel recomendado
1

Lugares de interés
Sede del Clan Centurio



MAPA 3
DESIERTO DE DALMASCA

nivel recomendado

1

enemigos

Minicactus, Cactus, Pez asesino, Lobo, Lobo líder, Clisosaurio, Cocatriz, Águila, Bichito, Chocobo marrón, Lobo warg, Warg líder, Dicotaitas, Tomate perdido, Cactus floral, Glotón, Energúmeno, Espantajo, Nejbet, Luchador bangaa

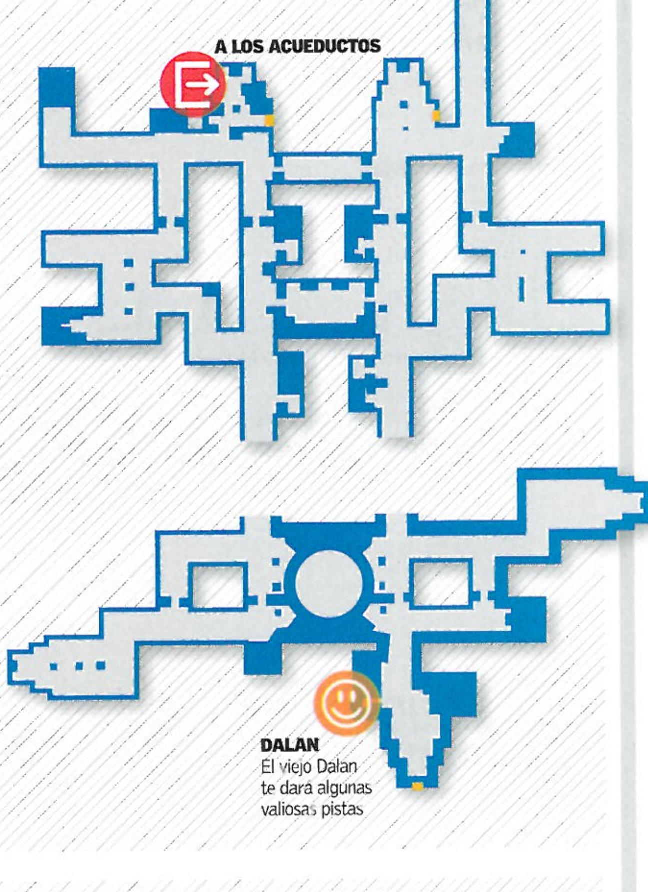
MAPA 4
BARRIO BAJO

nivel recomendado

1

Lugares de interés

Casa del viejo Dalan, Entrada a los Acueductos de Garamsais.



MAPA 5
PRADERA DE GIZA
ESTACIÓN SECA

nivel recomendado

3

enemigos

Hiena, Hiena líder, Conejo feliz, Sleipnir, Vípera, Licántropo, Oso búho, Exclavo, Minitriz, Avestriz, Nazalnir.



MAPA 6

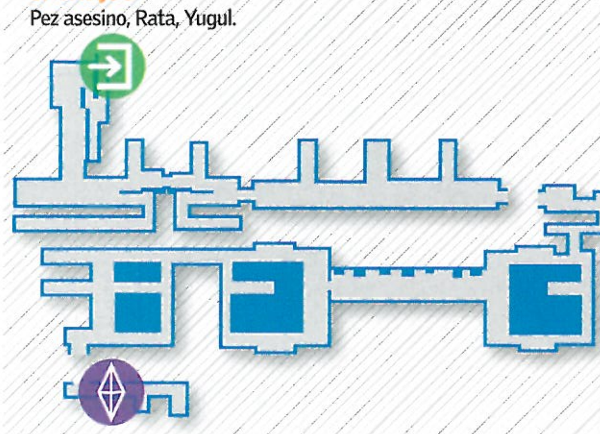
ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS

nivel recomendado

4

enemigos

Pez asesino, Rata, Yugul.



MAPA 7

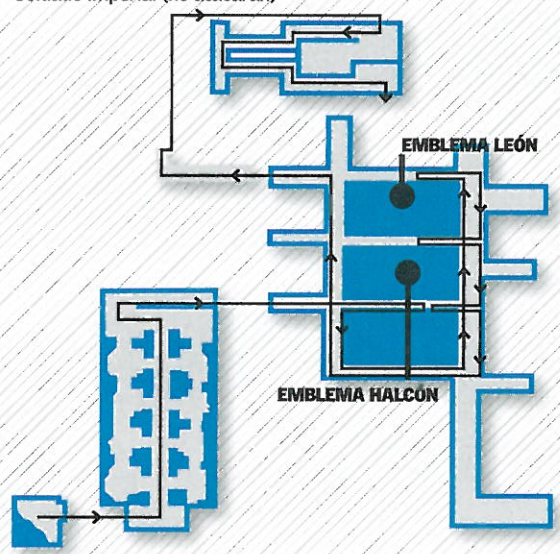
PALACIO DE RABANASTA

nivel recomendado

4

enemigos

Soldado imperial (no atacarán)



MAPA 8

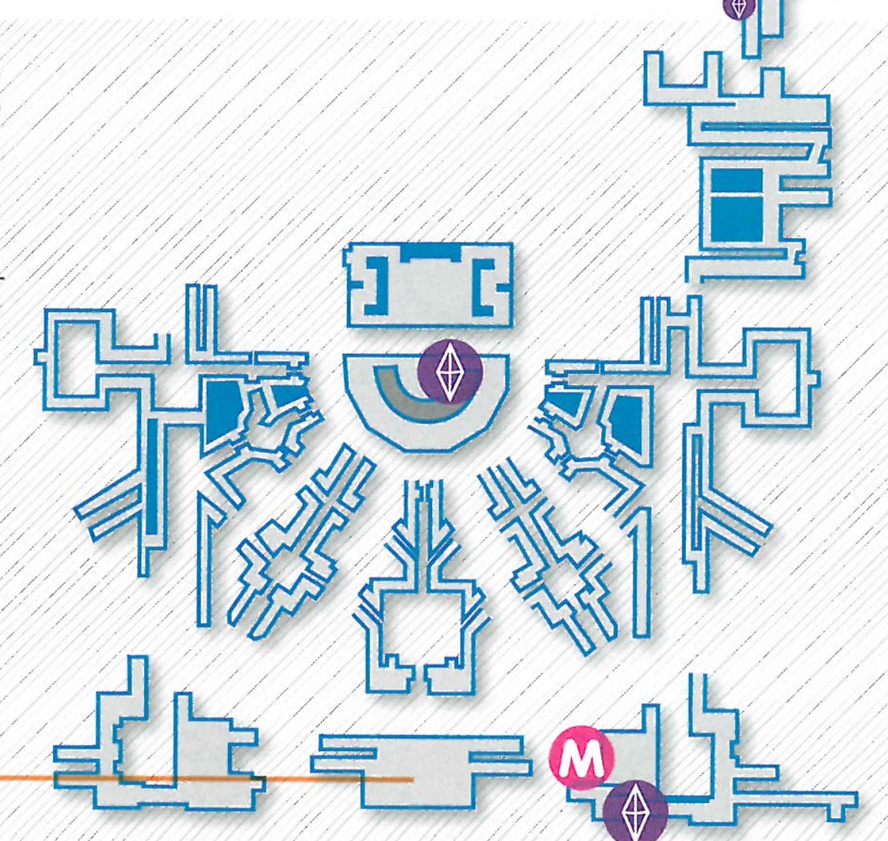
ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS

nivel recomendado

5

enemigos

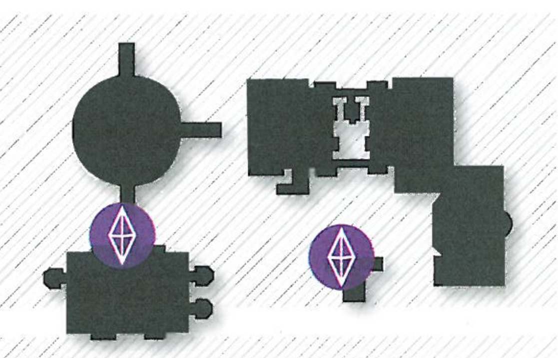
Rata, Sapo gigante, Gran monarca, Galkimasera, Fantasma, Elemento agua, Yugul, Flan, Lagarto, Mousse blanco, Ultros, Flamígero, Soldado imperial.



MAPA 9
MAZMORRAS DE NALBINA

nivel recomendado
5

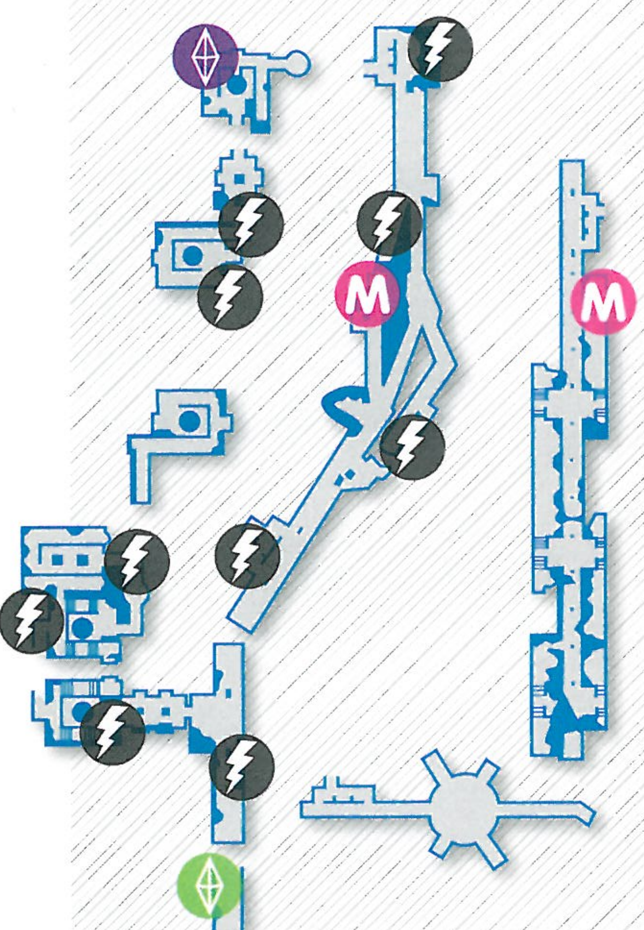
enemigos
Seeq, Coracero imperial, Mago imperial, Carabinero imperial, Soldado imperial, Macero imperial

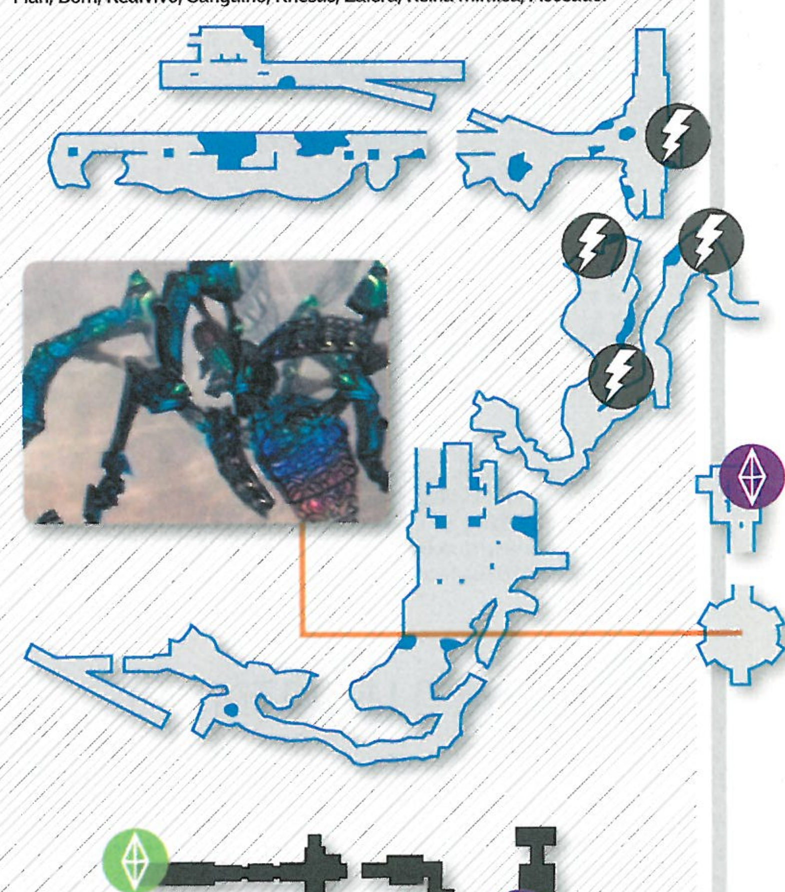


MAPA 10
TÚNELES DE BALHEIM

nivel recomendado **8**

enemigos Yugul, Mímico, Zombi, Esqueleto, Electrófago, Espectro, Susto, Flan, Bom, Redivivo, Sanguino, Rhesus, Zalera, Reina mímica, Acosador



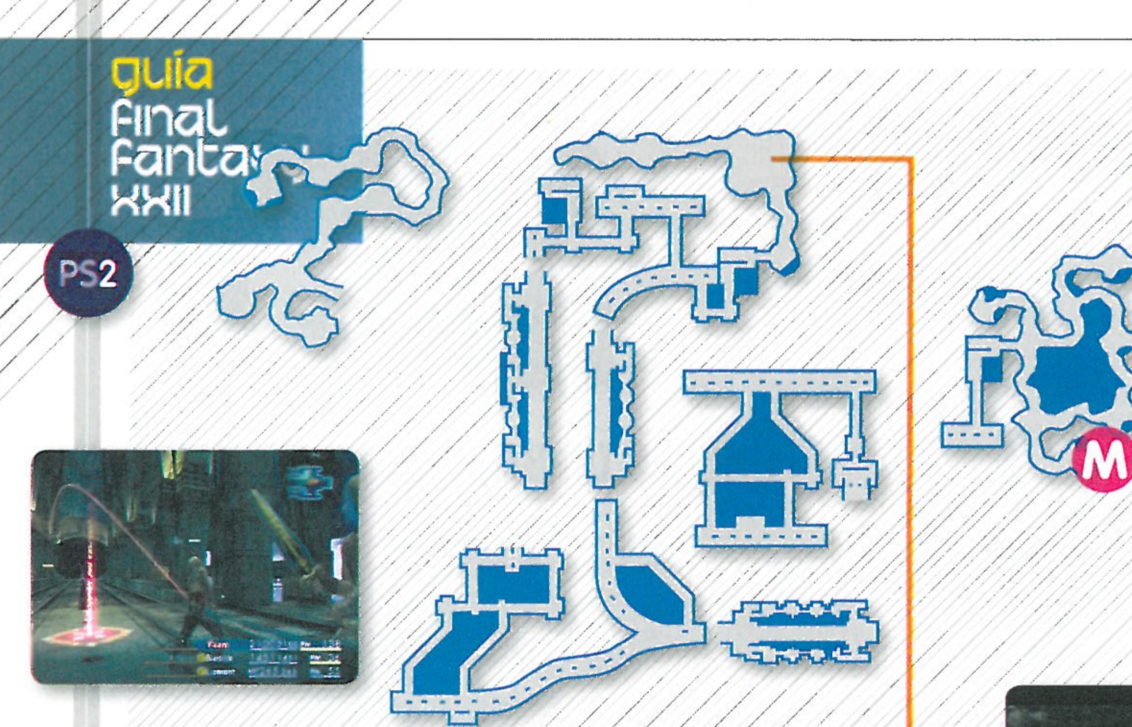


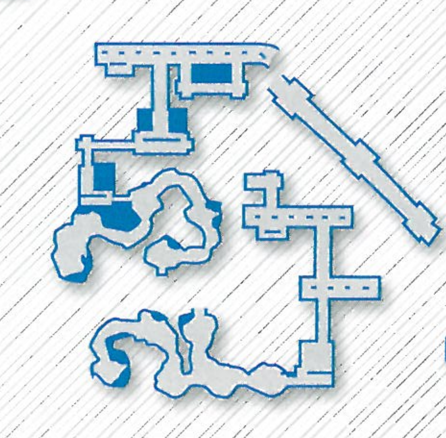


MAPA 11
BHUJERBA, CIUDAD SUSPENDIDA

nivel recomendado
8

lugares de interés
Casa Mágica Maite, Casa Técnica Curio









MAPA 12
MINAS LHUSU

nivel recomendado
9

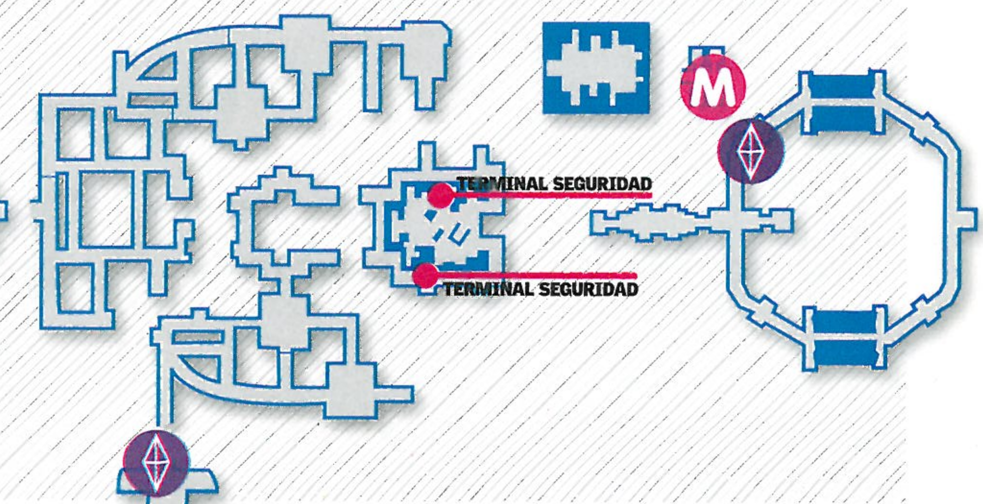
enemigos
Exclavo, Yugul, Esqueleto, Coracero óseo, Vampiro, Sincabeza, Mantis peligrosa, Dullahan, Bicho, Señor oscuro, Pandora, Confesor, Molbol, Ba'Gamnan.

MAPA 13
ACORAZADO LEVIATÁN

nivel recomendado
11

enemigos
Soldado imperial, Coracero imperial, Mago imperial, Perro de guerra, Juez Ghis, Juez, Artillero imperial.





MAPA 14

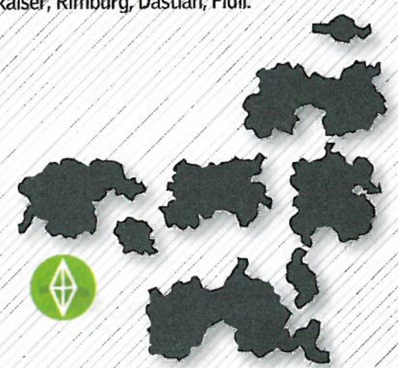
DESIERTO DE DALMASCA OESTE

nivel recomendado

13

enemigos

Minicatus, Cactus, Lobo, Lobo líder, Cocatriz, Alma Norma, Águila, Sleipnir, Oso búho, Alraune, Texter, Dragón anillado, Tectodragón, Lobo káiser, Rimburg, Dastian, Fídil.



MAPA 15

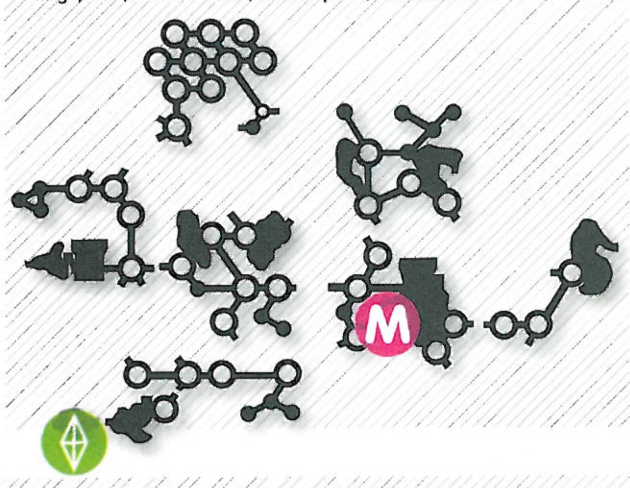
ARENAS DE OGUL YENSA

nivel recomendado

13

enemigos

Alraune, Dambaña, Yensa, Aerodragón, Alma salamandra, Lengüilargo, Piña, Chocobo líder, Urutan paria, Urutan Yensa.



MAPA 16

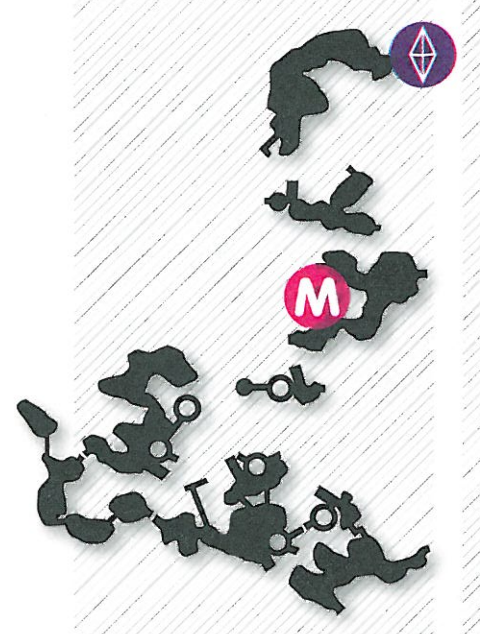
ARENAS DE NAM YENSA

nivel recomendado

15

enemigos

Alraune, Dambaña, Dambaña líder, Pico de hacha, Yensa, Yensa líder, Aerodragón, Badú, Esmeraldina, Wyvern rey, Bwagi, Gijuk, Rinok, Ba'Gamnan, Megabomba.

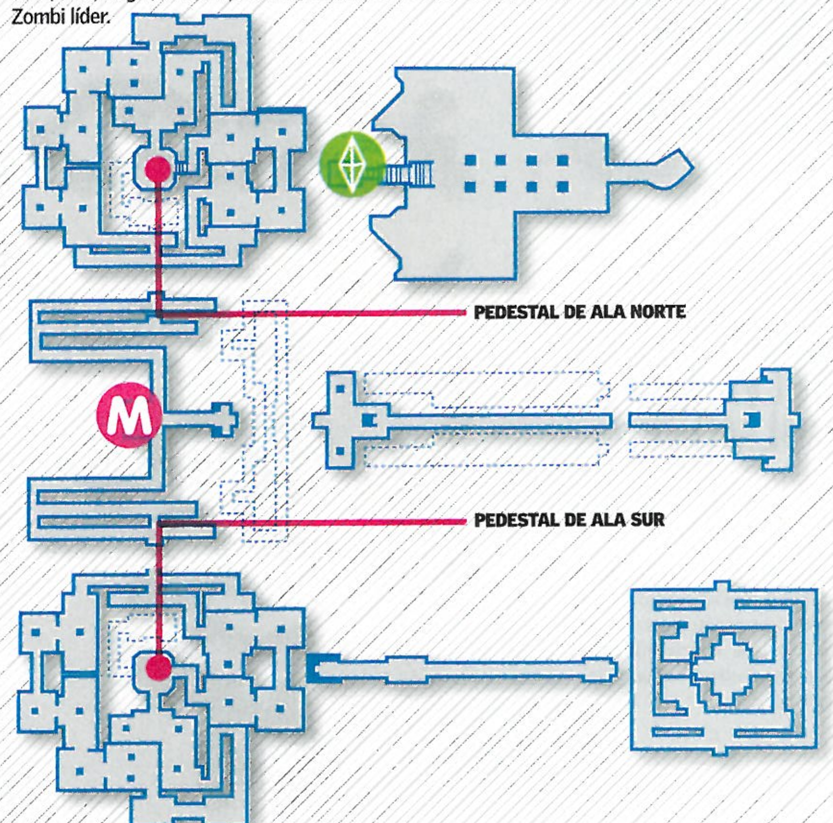


MAPA 17

TUMBA DEL REY RAITHWALL

nivel recomendado **17**

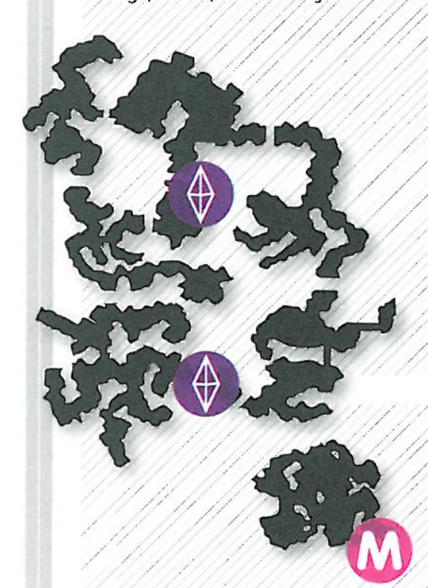
enemigos Zombi, Sanguino, Alma perdida, Quimera menor, Mago zombi, Gerrero óseo, Lich, Ragul, Candela, Garuda, Belias, Muro demoníaco, Valm, Lich místico, Zombi líder.



MAPA 18
PRADERA DE GIZA
ESTACIÓN DE LLUVIAS

nivel recomendado
18

enemigos
Pez asesino, Hiena, Pilodrilo, Tortuga, Zircon, Ente del Rayo.



MAPA 19
CAMPO DE OZMON

nivel recomendado
18

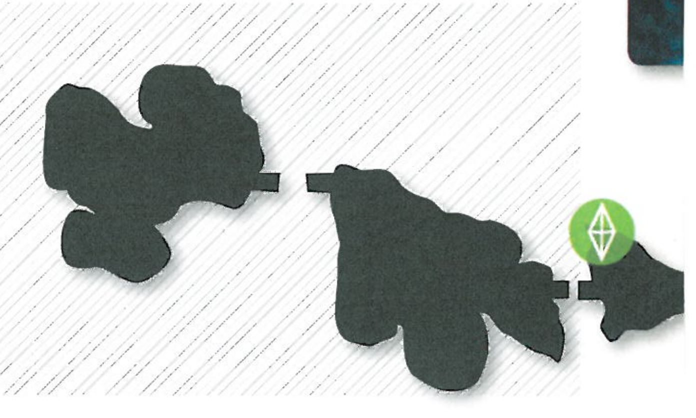
enemigos
Conejo de Ozmon, Unipladio, Chocobo rojo, Chocobo negro, Uh, Zu, Víbora, Sagnar, Mezzodrilo, Alma Silf, Enceladus, Taurodrilo, Extermímico, Aeros, Guerrero Garif.



MAPA 20
YAHARA, TIERRA DE LOS GARIF

nivel recomendado
18

lugares de interés
Mogumapas,
Fona la Chocobitera.



MAPA 21
SELVA DE GOLMORE

nivel recomendado
19

enemigos
Pantera, Trent, Can infernal, Dracodonte, Molbol, Gárgola, Gran molbol, Esqueleto negro, Bengal, Conejo de la muerte, Paleodragón, Acechadora, Señor de la tumba.



MAPA 22
ALDEA DE ELT

nivel recomendado
19

lugares de interés
Mogumapas.





MAPA 23

MINAS DE HENNE

nivel recomendado

22

enemigos

Sanguino, Bicho voltaico, Gelatina, Comepiedras, Óculus, Gizamaluke, Etem, Pesadilla, Nigromante, Mordélago, Abbis, Ixtab, Tiamant.



MAPA 24

GRAN BARRANCO DE PARAMINA

nivel recomendado

25

enemigos

Barítono, Lobo blanco, Bithania, Lagarto, Avis rey, Garuda egui, Esqueleto negro, Exclavo jefe, Caballero óseo, Yeti, Ente del Frío, Cebolla loca, Alma Lacey, Coeurl, Fafnir.



MAPA 25
MONTE SAGRADO BUR-OMISAIS

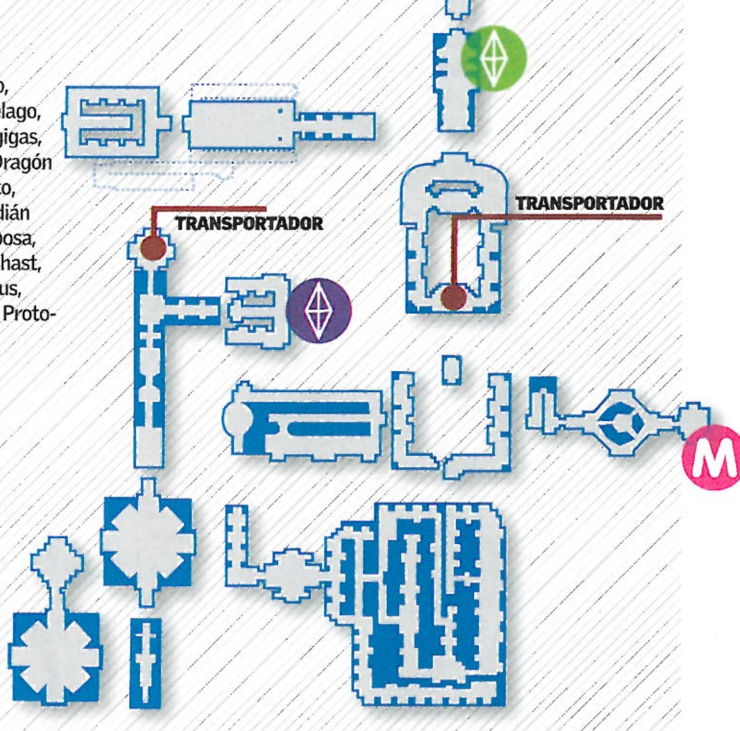
nivel recomendado
25



MAPA 26
TEMPLO DE MILIAM

nivel recomendado
30

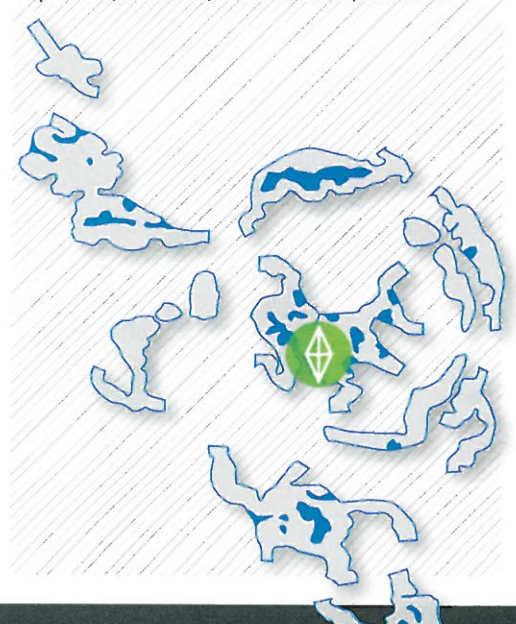
enemigos
Zombi, Señor oscuro, Caos del frío, Mordélago, Guerrero zombi, Hilgigas, Láquesis, Átropos, Dragón avis, Ghoul, Tormento, Rostro, Globo, Guardián de Milliam, Mole sebosa, Rostro de Milliam, Ghast, Bicho cristal, Zeromus, Mateus, Vinuscarat, Protobomba, Negarmul.



MAPA 27
MONTES MOSFORA

nivel recomendado
33

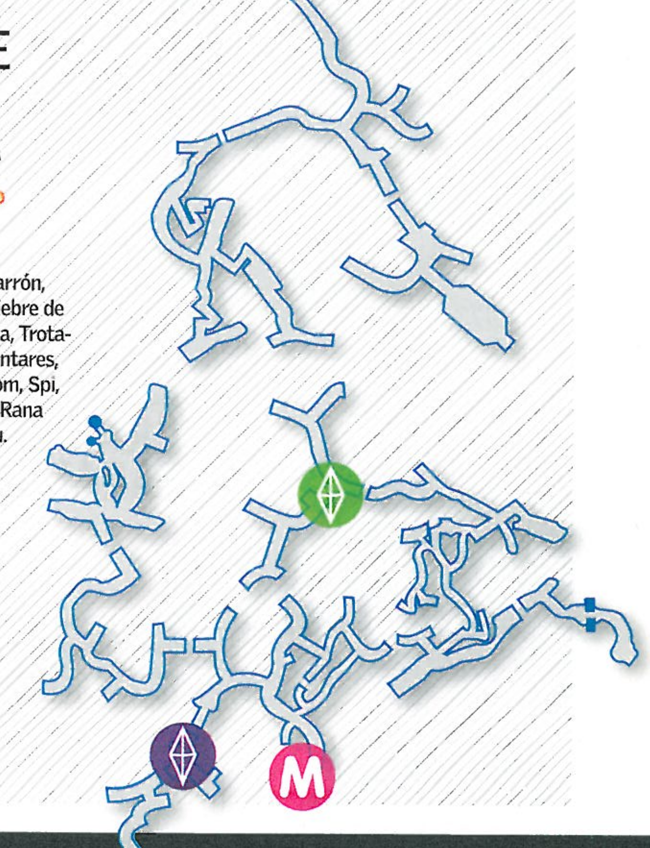
enemigos
Lobo warg, Warg líder, Humbaba, Pitón, Dragón plateado, Carroñero, Golem de arcilla, Dicotaitas.

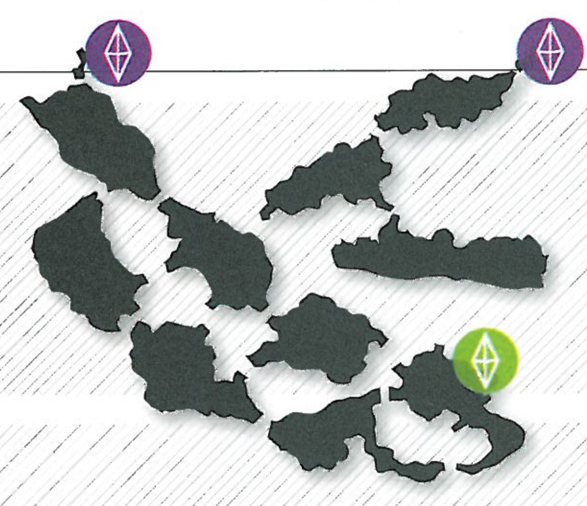


MAPA 28
BOSQUE DE SALICA

nivel recomendado
34

enemigos
Bom, Chocobo marrón, Chocobo verde, Liebre de la suerte, Calabaza, Trotador, Rey mobol, Antares, Blaith, Fifí, Rey bom, Spi, Mantis iracundis, Rana furtiva, Bak-namu.





MAPA 29
COSTA DE FON

nivel recomendado
34

enemigos
Chocobo blanco, Lobo plateado, Mandrágora, Iguion, Arqueosaurio, Pirolisco, Piranha, Badú, Ente del Aire, Fenilens, Apsaras, Ceniciento, Pirata bangaa.



MAPA 30
MESETA DE CHITTA

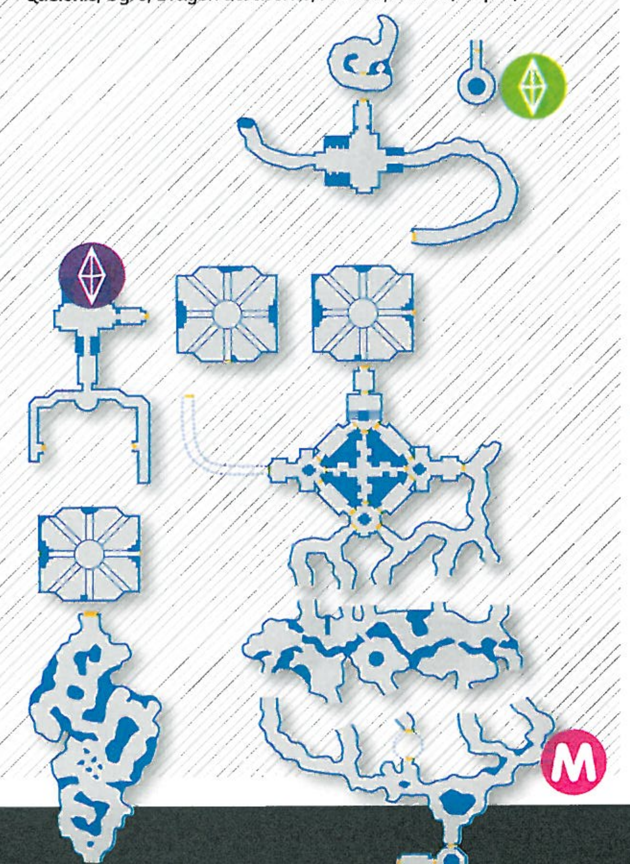
nivel recomendado **35**

enemigos Gran monarca, Wyvern líder, Lagarto, Bengal, Caimán, Serpiente, Ente de la Tierra, Lindvürn, Cris, Tarasque, Grimalkin, Ladrón seeq.

MAPA 31
PALACIO SUBTERRÁNEO DE SOCHEN

nivel recomendado **36**

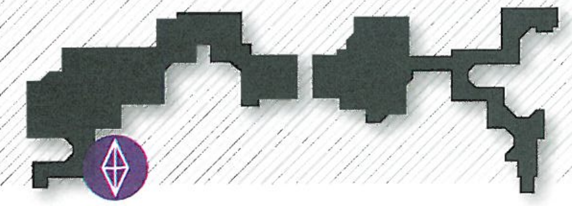
enemigos Bicho cristal, Igion, Abbis, Imp, Desesperado, Diablillo, Wendigo, Caballero zombi, Gran quimera, Focalor, Von Mandrágora, Alraune rey, Reina cebolla, Súper calabaza, Capitán tomate, Hechicero, Quelonis, Ogro, Dragón del averno, Arimán, Anubis, Kapus, Wendis.



MAPA 32
CASCO VIEJO DE ARCADIS

nivel recomendado
38

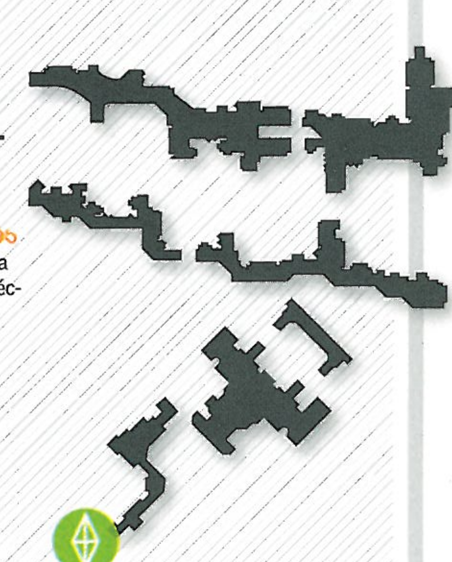
lugares de interés
Mogumapas

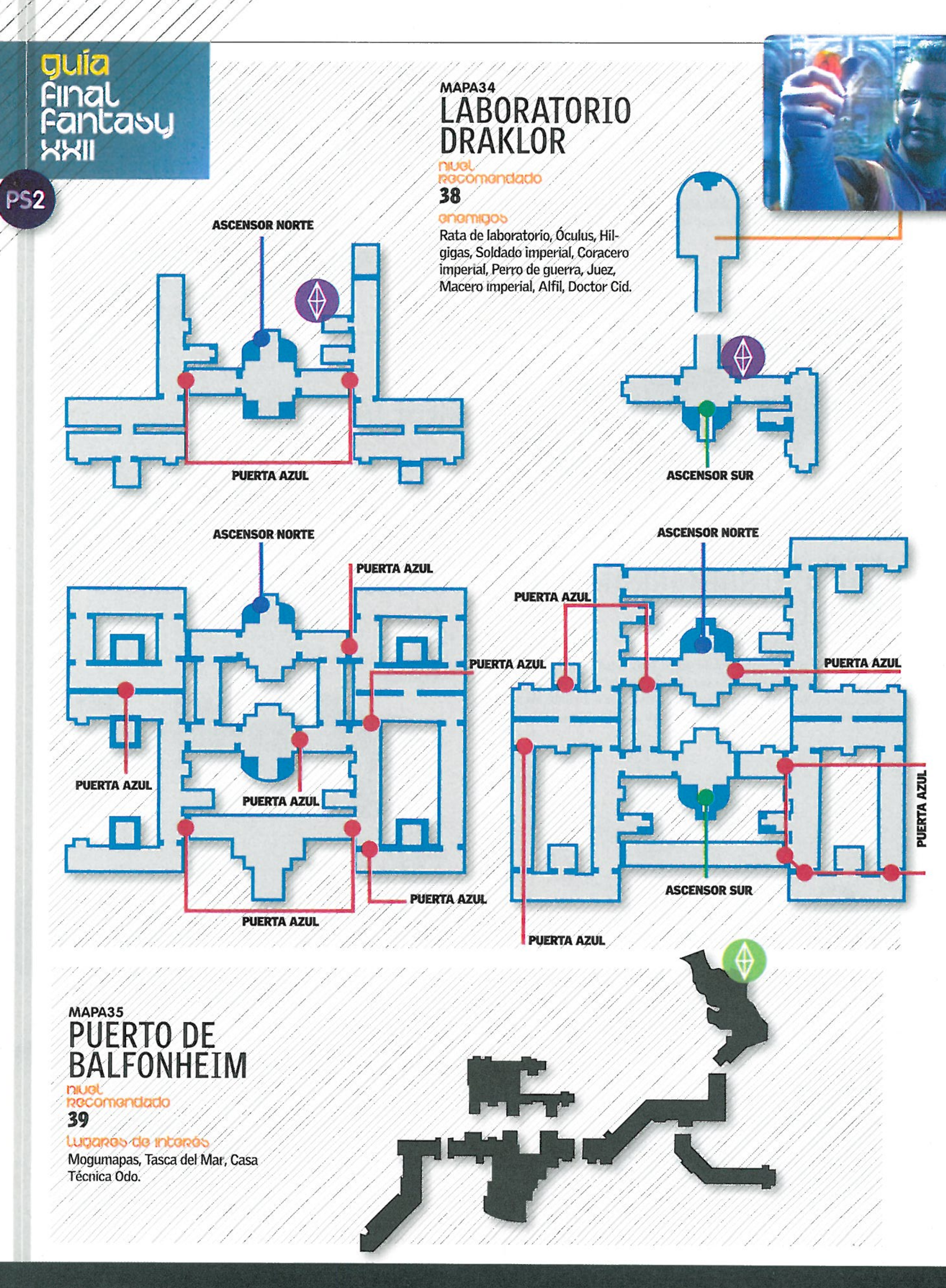


MAPA 33
ARCADIS, CAPITAL IMPERIAL

nivel recomendado
38

lugares de interés
Gambitería Loevre, Casa Mágica Carriot, Casa Técnica Bulward.




guía
final fantasy XXII
PS2
MAPA34
LABORATORIO DRAKLOR
nivel recomendado
38
enemigos
Rata de laboratorio, Óculus, Hil-gigas, Soldado imperial, Coracero imperial, Perro de guerra, Juez, Macero imperial, Alfil, Doctor Cid.
ASCENSOR NORTE
PUERTA AZUL
ASCENSOR SUR
ASCENSOR NORTE
PUERTA AZUL
PUERTA AZUL
PUERTA AZUL
PUERTA AZUL
PUERTA AZUL
PUERTA AZUL
ASCENSOR NORTE
PUERTA AZUL
PUERTA AZUL
PUERTA AZUL
ASCENSOR SUR
PUERTA AZUL
MAPA35
PUERTO DE BALFONHEIM
nivel recomendado
39
Lugares de interés
Mogumapas, Tasca del Mar, Casa Técnica Odo.



MAPA 36
BOSQUE ENCANTADO

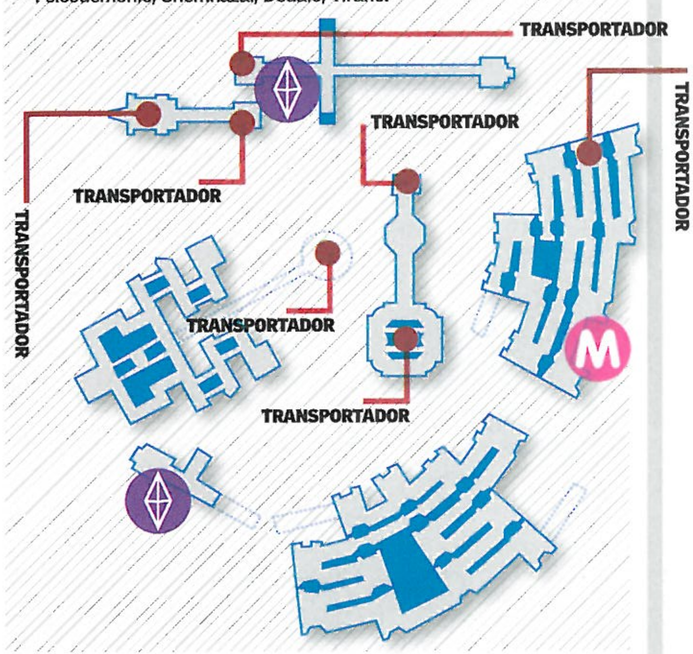
nivel recomendado
39

enemigos
Molbol, Cerbero, Tomate letal, Mu, Von Mandrágora, Basilisco, Alraune rey, Behemoth, Reina cebolla, Mantis diabolis, Súper calabaza, Golem, Capitán tomate, Espejado, Ente sacro, Tartarus.

MAPA 37
GIRUVEGAN, CIUDAD CENTENARIA

nivel recomendado
43

enemigos
Bégimo, Vivian, Barón, Golem de mitrilo, Alma Dekuarb, Psicodemonio, Shemhazai, Dédalo, Tirano.



MAPA 38
EL GRAN CRISTAL

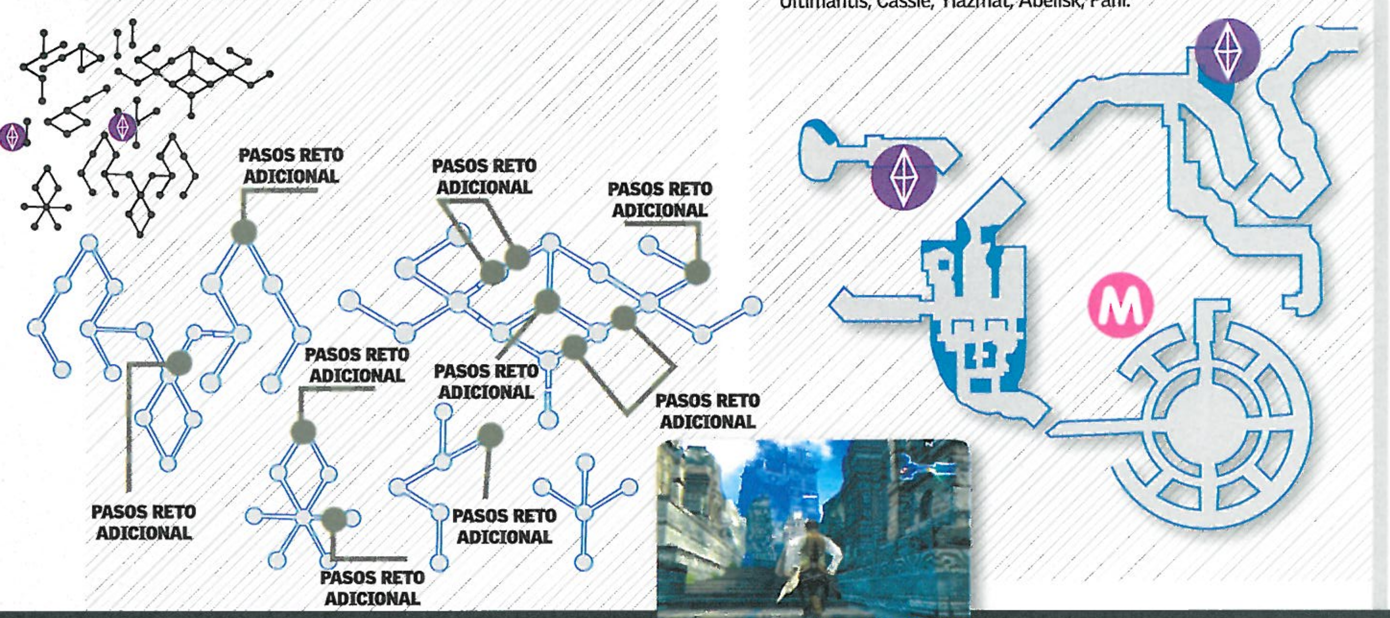
nivel recomendado **43**

enemigos Dragón plateado, Voso, Sombrío, Giruvegatops, Dragón óseo, Condenado, Parca, Bomba madre, Golem de mitrilo, Necrofos, Artema, Omega v.XII, Mal espíritu, Comelarvas, Cristalino

MAPA 39
CATARATAS DE RIDORANA

nivel recomendado
44

enemigos
Ultimantis, Cassie, Yiazmat, Abelisk, Pahl.



MAPA 40

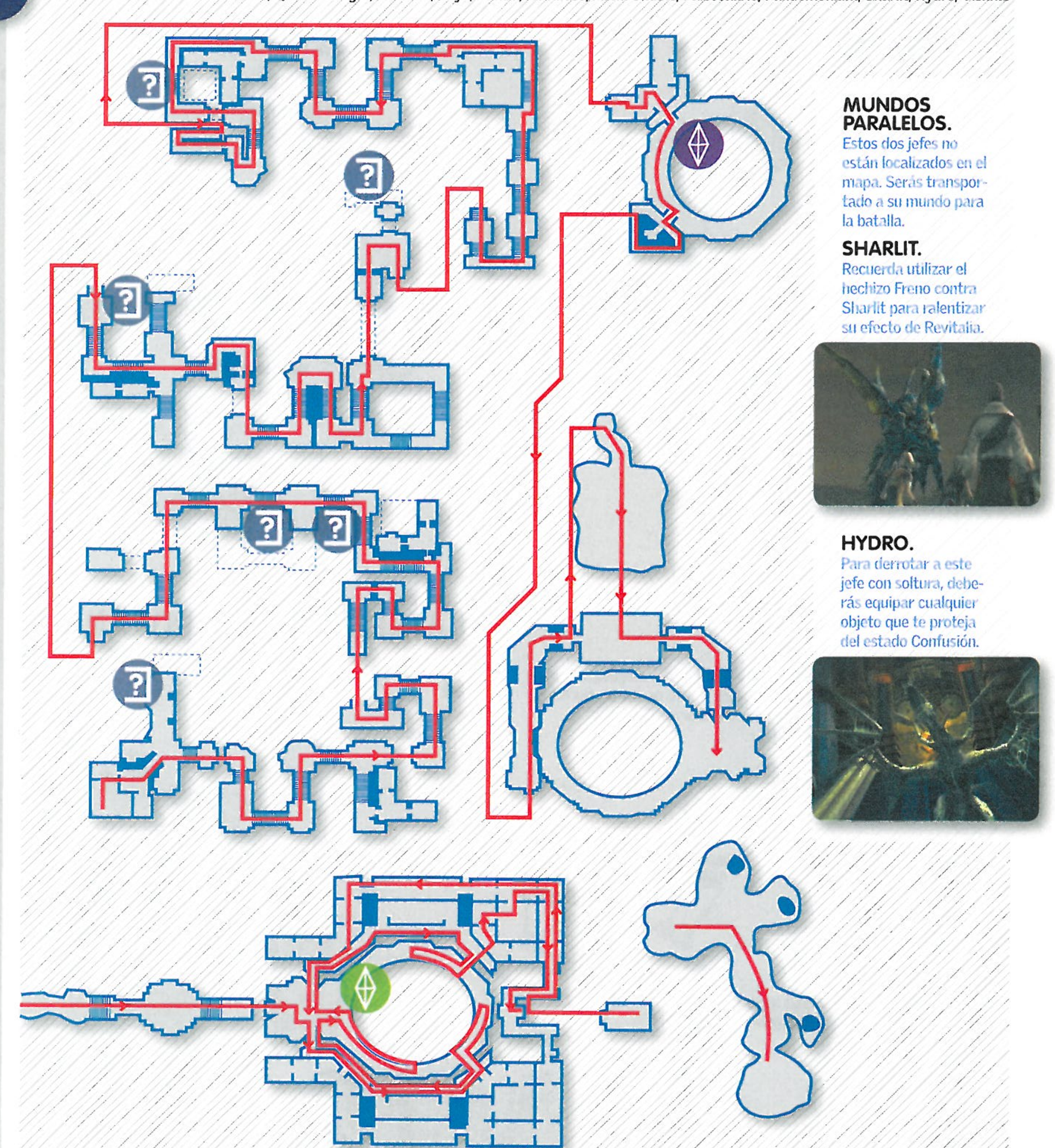
GRAN FARO, NIVEL INFERIOR

nivel recomendado

45

enemigos

Susto, Quimera negra, Drabolik, Koya, Didara, Nebuloso, Alma Undine, Paleosaurio, Pandemónium, Sharlit, Hydro, Vishnu.



MUNDOS PARALELOS. Estos dos jefes no están localizados en el mapa. Serás transportado a su mundo para la batalla.

SHARLIT. Recuerda utilizar el hechizo Freno contra Sharlit para ralentizar su efecto de Revitalia.

HYDRO. Para derrotar a este jefe con soltura, deberás equipar cualquier objeto que te proteja del estado Confusión.

MAPA 41

GRAN FARO, NIVEL MEDIO

nivel recomendado

45

enemigos

Nigromante, Abadón, Bune, Appanda, Cruzado, Alma Undine, Dragon Lich, Hechicero, Fenril, Vengador.



FENRIL. No necesitarás usar ninguna estrategia particular contra Fenril. Sólo invoca Antimagia cuando sea necesario y ataca normalmente.



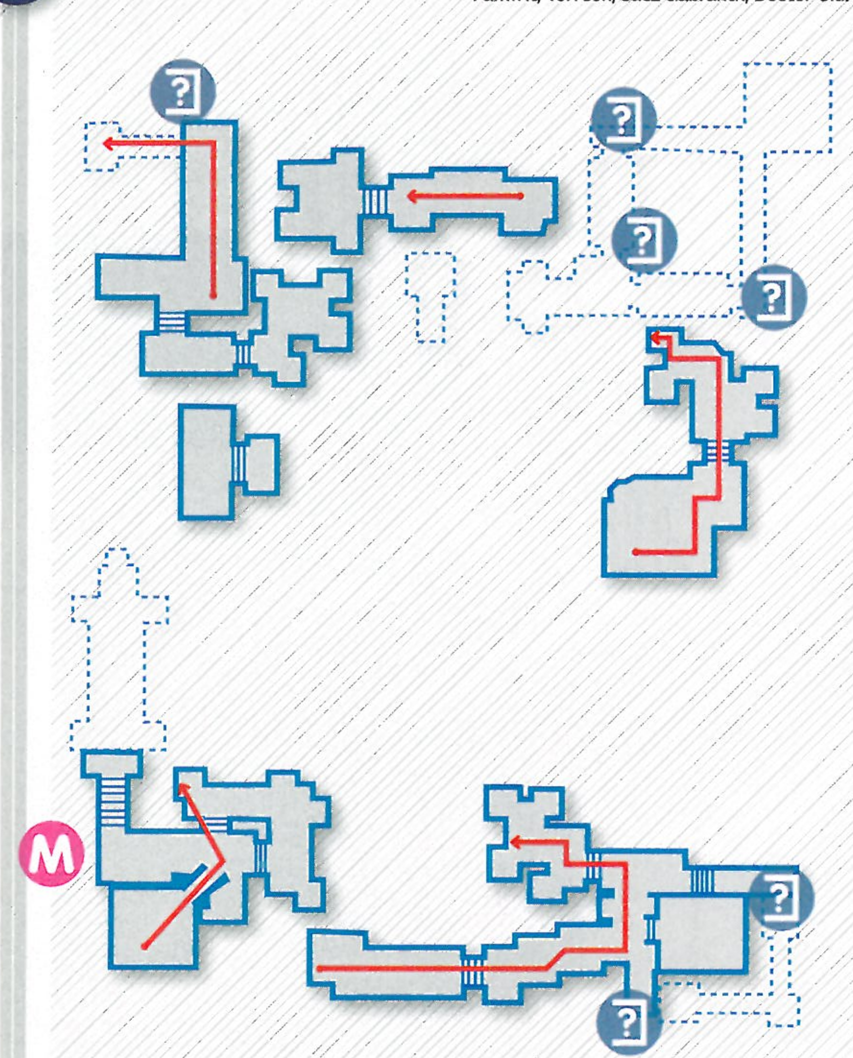
EL MAPA. Esta zona se hace repetitiva hasta decir basta. Recuerda consultar tu mapa regularmente pulsando el botón SELECT de tu mando.

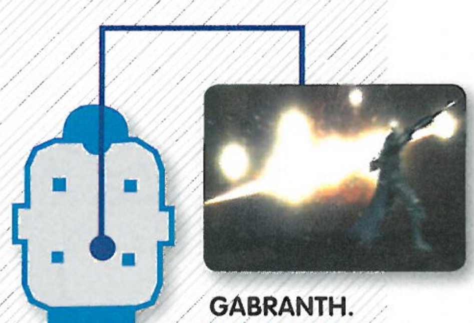
MAPA 42

GRAN FARO, NIVEL SUPERIOR

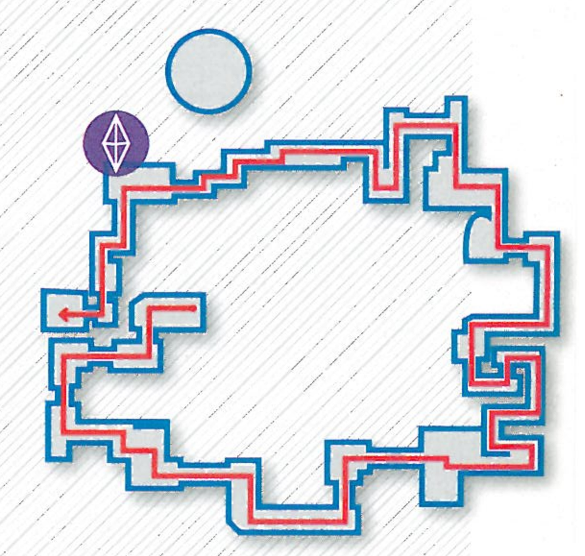
nivel recomendado
45

enemigos
Redivivos, Nigromante, Drabolik, Avis incisus, Puroboros, Hechicero, Hashmal, Fámfrit, Torreón, Juez Gabranth, Doctor Cid.





GABRANTH. Recuerda utilizar Antimagia al comenzar el combate. Gabranth usará un escudo contra hechizos cuando su salud caiga por debajo del 50%







Doctor Cid y Fámfrit.

Estarán esperándote al final de este nivel. Durante la batalla, Cid invocará a Fámfrit y se volverá invulnerable. Ajusta tus Gambits para que todo el grupo ataque sólamente al Esper hasta derrotarlo. Con el Esper fuera de combate no te costará eliminar al Doctor Cid.

MAPA 43

GRAN FARO, SUBTERRÁNEO

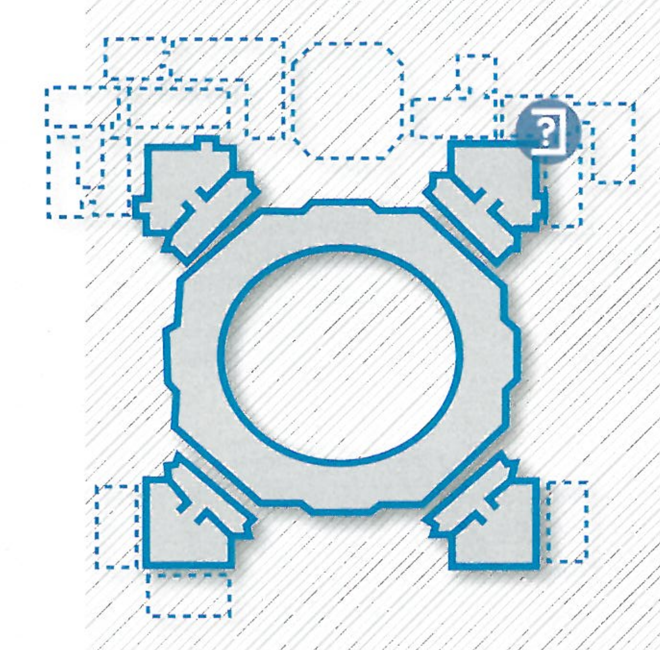
nivel recomendado

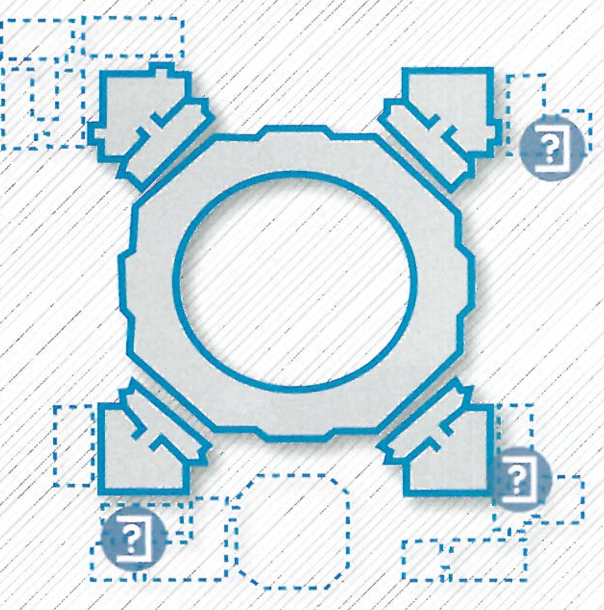
55

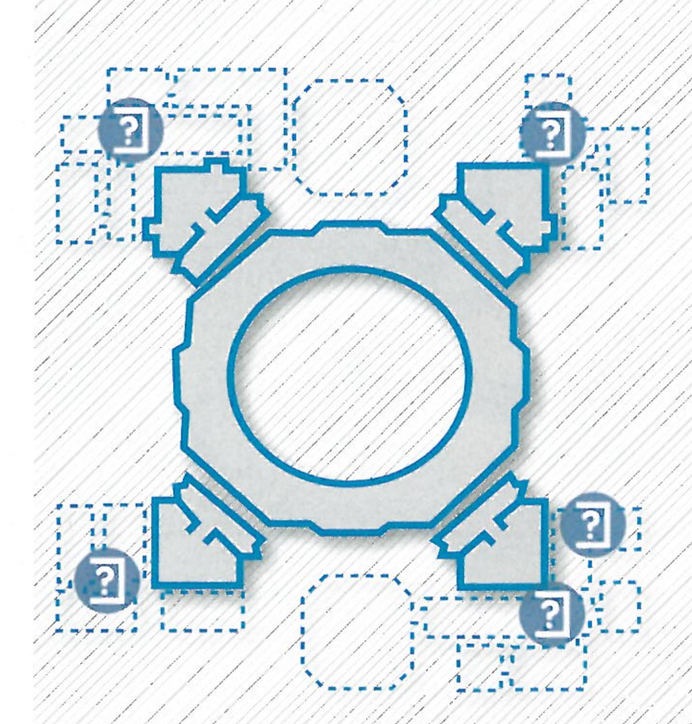
enemigos

Redivivo, Nigromante, Noctámbulo, Abadón, Abadón Líder, Bune, Tinaja Mágica, Appanda, Appanda líder, Dragón zombi, Nebuloso, Hechicero, Ixion, Pandemónium, Sharlit, Fenril, Fénix, Necros, Luz de luces, Alma de caos.









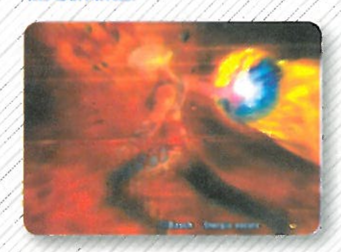


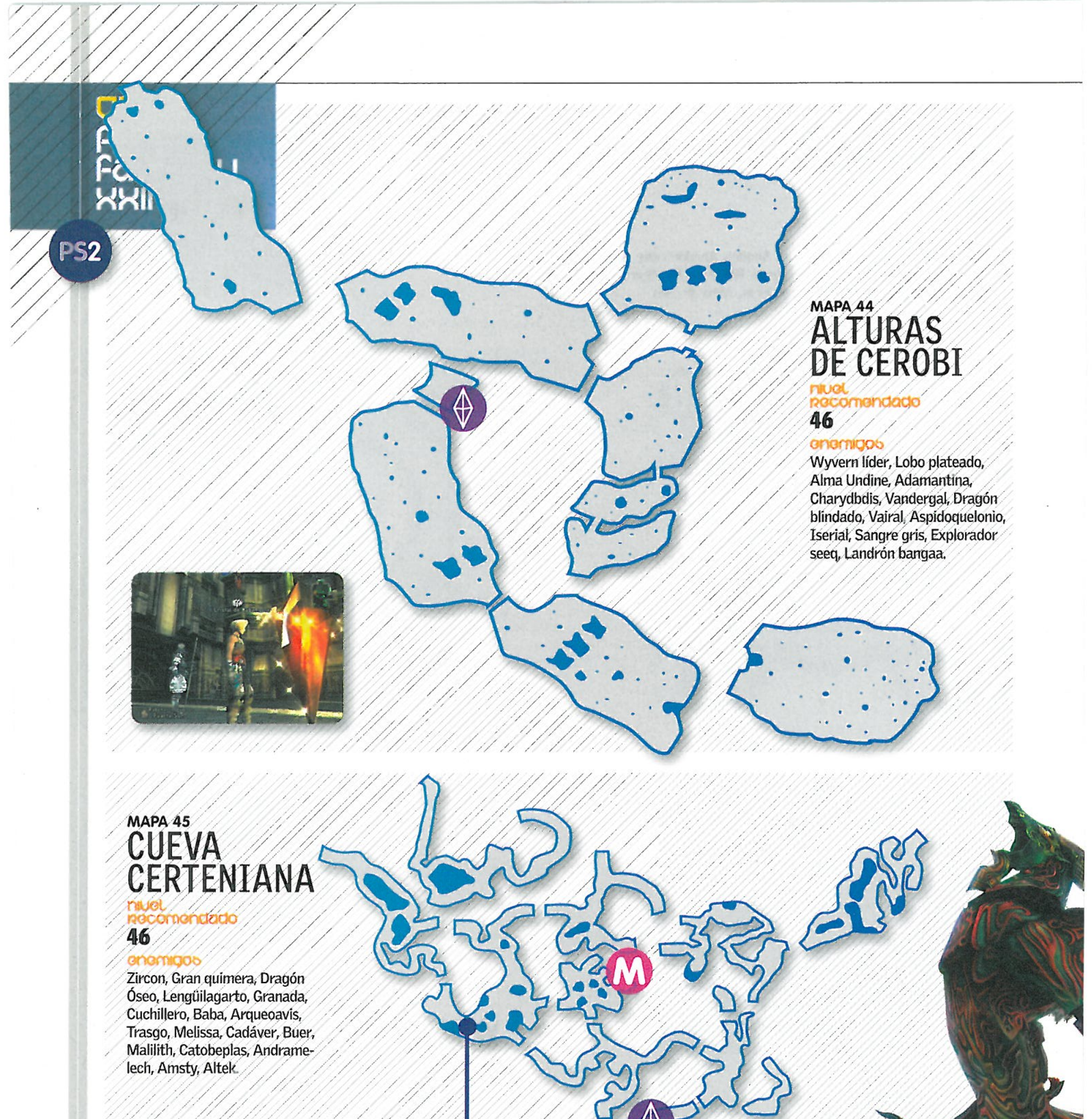
FÉNIX.

Otra de las escorjas de esta zona. La encontrarás en el área de Ámbito del Desafío Infernal. Para llegar hasta allí tendrás que activar cuatro pedestales de la noche en cada uno de los tres niveles.

LA CAZA DEL IXION.

Si has aceptado la cacería del Ixion, podrás encontrar a esta escoria en cualquiera de las tres posibles zonas: Zona de la penumbra, Zona de la Oscuridad y Zona de las Sombras.





MAPA 44
ALTURAS DE CEROBI

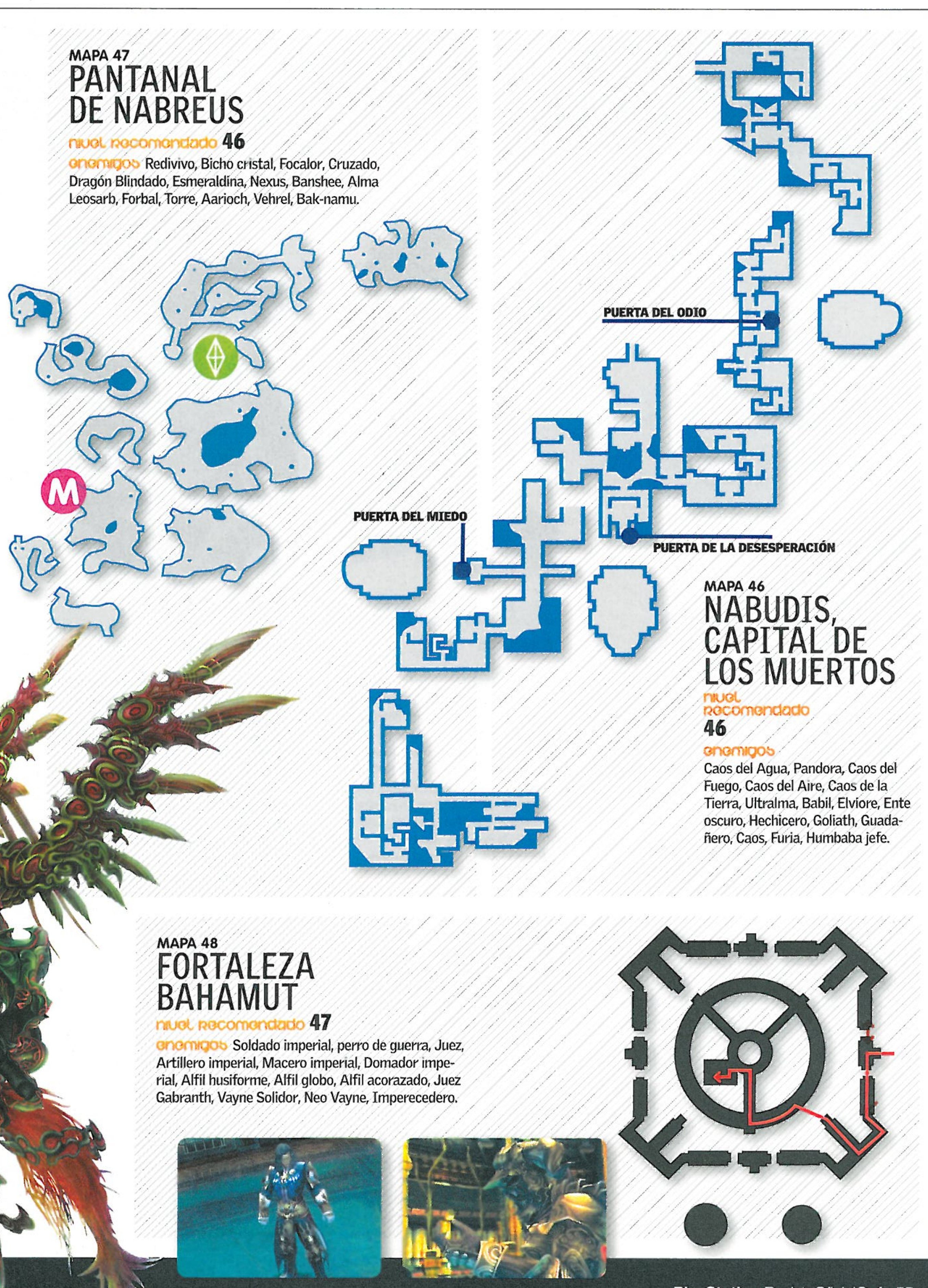
nivel recomendado
46

enemigos
Wyvern líder, Lobo plateado, Alma Undine, Adamantina, Charydbdis, Vandergal, Dragón blindado, Vairal, Aspidoquelonio, Iserial, Sangre gris, Explorador seeq, Landrón bangaa.

MAPA 45
CUEVA CERTENIANA

nivel recomendado
46

enemigos
Zircon, Gran quimera, Dragón Óseo, Lengüilagarto, Granada, Cuchillero, Baba, Arqueoavis, Trasgo, Melissa, Cadáver, Buer, Malilith, Catobeplas, Andramelech, Amsty, Altek.



MAPA 47

PANTANAL DE NABREUS

nivel recomendado 46

enemigos Redivivo, Bicho cristal, Focalor, Cruzado, Dragón Blindado, Esmeraldina, Nexus, Banshee, Alma Leosarb, Forbal, Torre, Aarioch, Vehrel, Bak-namu.

MAPA 46

NABUDIS, CAPITAL DE LOS MUERTOS

nivel recomendado 46

enemigos

Caos del Agua, Pandora, Caos del Fuego, Caos del Aire, Caos de la Tierra, Ultralma, Babil, Elviore, Ente oscuro, Hechicero, Goliath, Guadañero, Caos, Furia, Humbaba jefe.

MAPA 48

FORTALEZA BAHAMUT

nivel recomendado 47

enemigos Soldado imperial, perro de guerra, Juez, Artillero imperial, Macero imperial, Domador imperial, Alfil husiforme, Alfil globo, Alfil acorazado, Juez Gabranth, Vayne Solidor, Neo Vayne, Imperecedero.

Retos adicionales

Los espers secretos

COSTARÁ CONSEGUIRLOS, PERO UNA VEZ FORMEN PARTE DE TU ARSENAL, VERÁS RECOMPENSADO EL ESFUERZO.

Aunque muchos de los Espers secretos se podrán conseguir antes de acabar la aventura, el nivel que exigen algunos de los retos es bastante elevado. Así que a menos que te hayas dedicado a entrenar a tus personajes a conciencia, sólo estarás preparado para enfrentarte a estos seres una vez hayas completado el juego.

Tampoco consistirá en encontrarlos y vencerlos. Para llegar hasta ellos deberás completar algunos retos adicionales que detallamos al final de estas páginas.



Adrammelech

El iracundo

CÓMO CONSEGUIRLO. Encontrarás a Andrammelech al norte, dentro de la Cueva Certeniana. Para llegar a la cueva, ve hasta los Campos de Ozmon (o bien en el Strahl o usando una teleportita). Encontrarás la entrada a la cueva en la zona "Espiral de la Tierra", dentro de un hueco con un camino en espiral que desciende. Una vez dentro de la cueva, avanza en dirección norte hasta las Arenas Movedizas de Athroza.

EL COMBATE. Se trata de un enemigo volador, por lo que deberás ir preparado con armas adecuadas a este tipo de enemigos. Además, es sensible a Frío, por lo que el hechizo Hielo++ lo hará polvo, al igual que a los monstruos de arena que merodean por la zona. En principio, deberías poder ignorar al resto de enemigos, pero si se ponen pesados, el hechizo Sanctus, dará buena cuenta de ellos.

Tras debilitar lo suficiente a Andrammelech, éste se cubrirá con un escudo que le hará invulnerable a cualquier ataque. Aprovecha este momento para curarte y acabar con los monstruos de la zona.

En cuanto la barrera del Esper desaparezca, continua atacándolo con Hielo++.



Caos

El reencarnado

CÓMO CONSEGUIRLO. Conseguir este Esper será algo más complicado de lo habitual. Deberás completar el reto adicional de "Las Medallas de Nabudis" que te explicamos en la página 61 de la guía.

Terminarás el reto adicional peleando contra algunos jefes en Nabudis. Aprovecha tu visita a esta zona para localizar a un mercader en el "Pasaje de las Luces" y comprarle la técnica "Largo Alcance". La sacarás mucho partido a la hora de luchar contra Caos. Con la Medalla de la Fuerza en tu poder, busca la Puerta de la Desesperación en Nabudis para luchar contra Caos.

EL COMBATE. Una de las batallas más complicadas del juego, ya que no podrás usar el comando "Atacar". Por otro lado, si lanzas algún hechizo, los ayudantes del Esper lanzarán Mutis sobre tu grupo. Observa que cada ayudante utiliza un elemento.

Deberás usar Largo Alcance y hechizos del elemento opuesto (Agua vence a Fuego y viceversa; Tierra vence a Aire y viceversa) para acabar primero con los ayudantes.

Una vez eliminados, usa Freno y Largo Alcance con hechizos no elementales para derrotar a Caos.

PORQUE NO SÓLO SE TRATA DE SALVAR EL MUNDO, BIEN DURANTE EL TRANSCURSO DE LA AVENTURA O UNA VEZ HAYAS COMPLETADO EL JUEGO, PODRÁS PASAR HORAS Y HORAS BUSCANDO PEQUEÑAS MISIONES O TRATANDO DE HACERTE CON EL CONTROL DE LOS TODOPODEROSOS ESPERS.



Exodus

El custodio

CÓMO CONSEGUIRLO. Podrás ir en busca de este Esper en cuanto los Moguris hayan reparado la puerta del Bosque de Salika que lleva a la Costa de Fon.

Pon rumbo al "Paraje de los Manantiales" en los Montes Mosfora. Toca la "Ermita del Viento Sur" para hacer aparecer las hierbas flotantes. Ve a "Rayos Cenizos" y dale una verdura Gyshal al chocobo para montar en él hasta Senda Empírea. Desde la entrada, ve al oeste y recorre el área marcada en tu mapa. Sigue hacia el Oeste y atraviesa la zona por la que solo los chocobos pueden caminar. Avanza hasta que te tengas que bajar del chocobo. Ve al extremo Oeste del Paraje de los Manantiales y toca la Ermita del Viento Oeste. Usa la roca erosionada para volver y toca la Ermita del Viento Noroeste. Vuelve al límite Nordeste de Cresta Celeste y cruza los caminos de hierbas para localizar a Exodus.

EL COMBATE. No podrás usar Objetos en esta batalla. Exodus usa Espejo, así que los hechizos tampoco son buena idea a no ser que equipes a algún personaje con el Anillo de Ópalo. Usa Freno sobre Exodus y ataca con armas no elementales para vencerlo.



Cúchulainn

El impuro

CÓMO CONSEGUIRLO. Deberás haber vencido a la escoria Mousse Blanco antes de ir a por este Esper.

Ve a la Sala de Control de los Acueductos de Garamsais y usa los controles 3 y 10 para cerrar las esclusas. Vacia el agua de la Zona de Depuración Auxiliar nº3. Cruza la zona hasta el "Control de nivel - Área 1 sur" y cierra las esclusas. Vuelve a la Sala de Control y usa los controles 3 y 10 para abrir las esclusas.

Luego usa el 4 y el 11 para cerrar otras esclusas. Ve a la Zona de Depuración Auxiliar 4 y usa el "Control de nivel - Área 1 norte" para cerrar las esclusas. Vuelve a la Sala de Control y usa los controles 11 y 3. Guarda la partida y ve a la Zona de Depuración 1 dónde te estará esperando el Esper.

EL COMBATE. Durante toda la batalla, Cúchulainn drenará la salud de tus personajes poco a poco. Omnicura+ y Esna+ te ayudarán a sobrevivir. Usa Morbis para eliminar a los forbales que acompañan al Esper y poder centrarte en él lo antes posible. Deberás usar ataques físicos no elementales y los hechizos Fulgor y Shock. Inmóvil+ e Inútil+ serán los ataques favoritos de Cúchulainn. Ten Panaceas a mano o equipa "Cinturones negros" a los miembros del grupo.



Zalera

El sepulcral

CÓMO CONSEGUIRLO. Necesitarás haber completado el reto adicional "Paciente Dalmasquino" y la cacería del Rhesus para llegar hasta la Terminal nº 7, dónde utilizando el ítem "Llave de Balheim" encontrarás a Zalera.

EL COMBATE. El "obstáculo" de este combate será el contador de cinco minutos que aparecerá en cuanto entres en el combate. Si no has podido vencer a Zalera dentro de éste límite de tiempo, volverás automáticamente a la Terminal nº 7 y tendrás que empezar desde el principio (el combate). Zalera atacará acompañado de cuatro Redivivos que te intentarán poner las cosas un poco más difíciles. Afortunadamente existe un pequeño truco.

Comienza despojando a Zalera de sus estados alterados positivos usando Antimagia. A continuación, si utilizas Espejo+ sobre tu grupo y luego Omnicura+, el hechizo rebotará en tus personajes e irá a parar directo a Zalera y los Redivivos, causando un elevado daño.

También deberás protegerte convenientemente contra el ataque Obliteración del Esper. Este ataque eliminará de un plumazo a uno de tus personajes, por lo que deberás crear un Gambit con Lázaro+ para revivir de inmediato.



Invocar un Esper consumirá un bloque PM y te durará 90 segundos en pantalla.



Cada Esper deberá acumular un número de ataques antes de poder usar su habilidad especial.

CONSEJO. Cuando utilices tus Espers en el campo de batalla, crea Gambits que mantengan su salud en buen estado. Podrán estar mas tiempo prestándote sus servicios y tendrás mas posibilidades de usar el ataque especial.







Zeromus

El verdugo

CÓMO CONSEGUIRLO. Si has seguido el paso a paso, ya deberías tener en tu poder la Magicita Expiatoria, ítem necesario para conseguir a Zeromus. Si no forma parte de tu inventario, ve al Monte Sagrado Bur-Omisais y habla con el acólito que está frente a las escaleras del palacio.

Obtenida la Magicita, pon rumbo al Templo de Milliam y examina el transportador que está al sur de la zona Bastión de Lucidez.

Los enemigos de esta zona no son nada despreciables, por lo que deberás protegerte adecuadamente. Aprovecha tus mejores estados alterados positivos.

Selecciona "Usar Magicita Expiatoria" para transportarte a la Morada de Dioses Arcanos.

EL COMBATE. No podrás usar hechizos durante el combate, por lo que necesitarás un arsenal de ítems curativos y un puñado de Gambits configurados para emplear estos ítems, ya que el ataque Gravedad+ de Zeromus te dejará tiritando. Céntrate en Zeromus usando Rompedefensa y ataques físicos libres de elementos.

Zodiark

El castigador

CÓMO CONSEGUIRLO. Requisito indispensable será haber derrotado a diez Espers antes de encontrarte con Zodiark y haber derrotado a la escoria Mentalis.

Habla con Guguir en la Plaza de la Calma de Yajara. Desbloqueará el pasadizo secreto de las Minas Henne. Pon rumbo a la mina. Para localizar al Esper deberás asegurarte que los interruptores están en la posición en que las puertas rojas quedan abiertas y usar la Entrada de Servicio Norte para llegar a la Sala de Cribado. Sal hacia el Este y atraviesa las zonas ocultas hasta el Área de Preparación (consulta nuestro mapa completo).

EL COMBATE. El ataque Megasombra de Zodiark puede eliminarte de golpe. Por esto, es importante equipar a tu grupo con algún objeto que absorba los hechizos del elemento Oscuro (como la máscara negra).

Otro ataque dañará solo a miembros con un nivel múltiplo de 2, 3 o 4, por lo que te vendrán de perlas personajes con niveles impares. Deberás atacarlo con armas imbuidas en Sacro o hechizos no elementales como Colapso.

Artema

El ángel

CÓMO CONSEGUIRLO. Tras conseguir la Espada del Pacto, vuelve al Gran Cristal y realiza las siguientes acciones por orden (consulta el orden en nuestro mapa):

1. Toca el control de la Puerta Escorpio
2. Toca el control de la Puerta Sagitario mediante el transportador IX
3. Toca la Puerta Sagitario I a tiempo
4. Toca el control de la Puerta Géminis mediante el transportador XI
5. Toca la Puerta Géminis II a tiempo
6. Toca el control de la Puerta Libra mediante el transportador XV
7. Toca la Puerta Libra II a tiempo
8. Toca la Puerta Capricornio
9. Toca la Puerta Capricornio I a tiempo
10. Toca el control de la Puerta Virgo
11. Toca la Puerta Virgo I a tiempo
12. Toca el transportador XVII, guarda la partida mas adelante y continua por el sendero hasta la Cumbre de Cristal.

EL COMBATE. Batalla difícil donde la haya, en la que la restricción aplicada por Artema irá variando. Usa Antimagia contra artema y atácala usando armas imbuidas en Sacro. Trata de usar una cadena de sublimación antes de quedarte sin PM por la absorción.



CONSEJO. Espera a tener un nivel más que razonable antes de ir a por estos Espers o las pasarás canutas para vencerlos. Antes de ir a la fortaleza Bahamut debería ser un buen momento.

Las Medallas de Nabudis

PRIMERA MEDALLA. Deberás haber completado las cacerías de las escorias Ultros (habla con Montblanc en la sede del Clan), Caronte y Mousse Blanco.

» Pon rumbo al Bosque de Salika, cruza la zona "Paso de la Calma" y activa el cristal transportador. Salva la partida y ve hacia la "Umbría del Pasado" para dar pie a una batalla.

» Tras el combate, continúa hacia el Pantanal de Nabreus. Cerca de un cristal de la memoria azul verás a un Nu Mou solitario. Habla con él y vuelve a Rabanasta.

» Ve a los Barrios Bajos, entra en la Sala de Control de los Acueductos de Garamsais. y usa la llave de las esclusas con el pedestal nº 10.

» Pulsa los pedestales en este orden: cierra el nº 11 y el nº 4. Abre el nº 11 y cierra el nº 3. Por último, vuelve a abrir el nº 4. Frente a la última esclusa, habrá caído un "fragmento opaco" que deberás recoger (busca un destello en el suelo).

» Vuelve a la casa de Dalan para hablar con Rohkenmou. Tras su historia, ve a buscar a Kytes en la zona Norte de los Barrios Bajos y habla con él. Sube a la Plaza de las Puertas y habla con la mujer de la fuente.

» Ve al bazar Muthru y dile al segundo Bangaa de la derecha (marcado como "Mercader") que te hable acerca del collar. Acto seguido, ve al Distrito Este y entra en la Casa Mágica Yugri. Verás un soldado agachado. Pregúntale sobre la mujer de la fuente.

» Tras la conversación, vuelve a los Barrios Bajos y busca a Philia en la zona sur de estos. Dila que quieres hablar con la mujer de la fuente y que irás directamente a la tienda de Yugri. Aparecerás allí automáticamente. Vuelve a hablar con el soldado y tras la escena recibirás el "fragmento sucio".

» De nuevo, entra en la casa de Dalan. Habla con Rohkenmou para conseguir la primera medalla.

SEGUNDA MEDALLA. Ve a la Casa Mágica Carriot en Arcadia y habla con Rohkenmu. A continuación ve al Casco Viejo de Arcadis, al "Callejón del Viento" y habla con Otto. Te entregará la "Medalla de Plataluna" que deberás devolver a Rohkenmu.

TERCERA MEDALLA. Si no has completado la cacería de la escoria Torre, ve al tablón más próximo y acepta la cacería (habla con el cliente también). Vuelve al Pantanal de Nabreus a hablar con Makleou. Te enviará al santuario en la cima del "Mirador de la Eternidad" (consulta nuestro mapa para localizar el mapa del juego). Tendrás que llegar hasta el "Llano del Sueño" (en el centro de esta zona) y buscar una salida secreta en el Noroeste de la zona, junto a una enorme roca gris. Siguiendo el camino oculto llegarás hasta el santuario dónde Makleou te entregará las medallas y te pedirá que elimines a tres jefes (Caos es uno de ellos). Si no habías derrotado a la escoria Torre, deberás hacerlo antes de recibir las medallas, ya que se encontrará por la zona del santuario.

» Con las medallas en tu poder, vuelve hasta el "Llano del Sueño" y avanza hacia el Norte dónde podrás activar un cristal transportador. A continuación sigue hacia el Norte y luego hacia el Este para entrar en Nabudis, Capital de los Muertos.

» Dentro de la ciudad, deberás usar las medallas para abrir las puertas que te llevan a los jefes. Sigue este orden: Busca la "Puerta del Miedo" (consulta nuestro mapa) para enfrentárte al Humbaba jefe. Tras derrotarlo recibirás un mapa de la zona. Tras la Puerta del Odio darás con el segundo jefe, Furia.

» Al derrotar a estos dos monstruos, la Medalla sin Fuerza se convertirá en la Medalla de la Fuerza, que podrás utilizar en la Puerta de la Desesperación para luchar contra el Esper Caos.



El paciente Dalmasquino

Antes de ponerte manos a la obra con este reto, deberás comprobar si has vencido a la escoria Nidhogrr, ya que si lo has hecho, deberías tener el ítem "Piel de gran serpiente" que te permitirá sacar mayor partido a este reto.

» Desde el Poblado al Norte de Nebra, ve al Oeste para alcanzar las Dunas de Yoma. Esta zona está plagada de unos lobos realmente duros, por eso recomendamos pasar por estos retos una vez hayas completado el juego.

» Viaja hacia el Norte hasta llegar a las Arenas Rotas y busca un "brillo misterioso" junto al barranco, cerca de los árboles con las hojas rosas. Examina el árbol para obtener las "gotas de néctar del valle". Podrás obtener hasta tres gotas de cada uno de los tres árboles.

» Vuelve al Poblado al Norte de Nebra y habla con Tchigri para que te cruce el río en su transbordador. Busca a la esposa de Dantro y dale el néctar del valle. Si además cazaste al Nidhogrr, la mujer te pedirá la Piel de gran serpiente. Dásela.

» Sal del pueblo y vuelve a entrar para volver a hablar con la mujer de Dantro. Ésta te dirá que el paciente está recuperado y esperándote en la parte de atrás de la cabaña. Ve a hablar con él para recibir tu recompensa (en función del número de ingredientes entregados a la mujer) y en cualquier caso la "Llave de Balheim", necesaria para la cacería del Rhesus y el Esper Zalera.

Las cacerías

» ¿Recuerdas la caza del Tomate Perdido? Este fué el primer encargo que recibiste durante el transcurso de la historia principal. Está en tu mano completar los 44 restantes y conseguir el rango "Todopoderoso" dentro del clan.

» Existen dos tipos de encargos. Los "normales", anunciados en los tablones repartidos por todo Ivalice y los "urgentes", que sólo Montblanc, en la sede central, podrá encargarte.

» Podrás encontrar tablones en las siguientes localizaciones:

- Taberna Oasis en Rabanasta
- Bar Las Nubes en Bhujerba
- Bazar Yajim en el Arrabal de Naibina
- Campamento de Cazadores en la Costa de Fon
- Tasca del Mar en el Puerto de Balfonheim
- Botica Grantz en Arcadis

» No te centres sólo en los tablones. Visita a Montblanc regularmente para recibir recompensas y encargos urgentes.





trucos

PS3 PS2 PSP

PlayStation 3 aterriza a España, y por supuesto, también llegan los primeros trucos para sus juegos. ¿Quieres saber cómo elegir el Dojo de entrenamiento en Virtua Fighter 5? ¿Conseguir todos los niveles de Call Of Duty 3? ¿Mejoras exclusivas en NBA 2K7? Pasa la página...

trucos PS3



B

BLAZING ANGELS

» Mejora la potencia del armamento. Pausa el juego. Mantén presionado L2 y rapidamente pulsa L1 L1 R1. Suelta L2, mantén presionado R2 y a toda velocidad pulsa R1 R1 L1

» Invencibilidad

Pausa el juego. Mantén presionado L2 y pulsa □ △ △ □. Suelta L2, mantén presionado R2 y rapidamente pulsa △ □ □ △

» Desbloquea todas las misiones y aviones

En el menú del título, mantén presionado L2 R2 e introduce la siguiente secuencia de botones: □ L1 R1 △ △ R1 L1 □

F

FULL AUTO 2: BATTLELINES

» Passwords

Selecciona Opciones en el menú principal, entra en Cheats y ejecuta estos passwords para obtener las siguientes ventajas:

› **10E6CUSTOMER:** Scepter & mini-rockets (Importante: el primero es un cero, y el segundo es la letra O)

› **5FINGERDISCOUNT:** Vulcan & Lanzallamas

M

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

» Introduce las siguientes secuencias de botones en los lugares precisos para obtener los siguientes personajes y ventajas:

» Daredevil.

Ve a la base de S.H.I.E.L.D. (donde grabas partida, vaya) y selecciona la opción Change Team. Borra todos los personajes seleccionados y pulsa ← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ START.

Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente.

» Silver Surfer.

Repite el mismo proceso anterior (S.H.I.E.L.D., borrar personajes, etc...). Presiona ↓ ← ← ↑ → ↑ ↓ ← START

» Todos los personajes.

En S.H.I.E.L.D. o en el menú principal del juego pulsa: ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← ← START

» Todas las cinemáticas

En el menú Review ↑ ← ← ↑ → → ↑ START

» Todas las Comic Book Missions

En Comic Book Missions ↑ → ← ↓ ↑ → ← ↓ START

» Todos los cómics

En el menú Review ← → → ← ↑ → START

» Todo el arte conceptual

En el menú Review ↓ ↓ ↓ → → ← ↓ START

» Todos los wallpapers

En el menú Review ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ ↓ START

» God Mode

En mitad del juego ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ← ↓ → START

» Súper Velocidad

En mitad del juego ↑ ← ↑ → ↓ → START

» Súper Equipos.

Combina los siguientes superhéroes en el mismo equipo para obtener diferentes efectos:

› **Agentes de Shield** (Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine)

› **Agile Warriors** - Reducen en un 10% el coste de energía (Spider-Man, Spider-Woman, Elektra, Deadpool)

› **Air Force** (Human Torch, Ms. Marvel, Storm, Thor)

› **Alternate Identities** (Ironman-War Machine, Ghost Rider-Western, Spider-Woman-Secret Wars, Ms. Marvel-Ventura, Thor-Beta Ray Bill)

› **Assasins** (Blade, Deadpoll, Elektra, Wolverine)

› **Avengers** +5% Damage (Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel)

› **Bad to the bone** (Blade, Ghost Rider, Luke Cage, Wolverine)

› **Bruisers** +15 Striking (Thing, Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel)

› **Classics Avengers** (Black Panther, Captain America, Iron Man, Thor

› **Dark Past** (Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman)

› **Defenders** (Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer)

› **Double Date** (Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic, Storm)

› **Fantastic Four** 20 Health per KO (Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch, Thing)

› **Femme Fatale** +5% damage (Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman)

› **Flashback** (Iceman en Snowy Form, Captain America en WW2, Daredevil en Original, Ghost Rider en Original, Iron Man en Classic, Original Ms. Marvel, Classic Wolverine

› **Martial Artists** (Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury)

› **Marvel Knights** (Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight)

› **Marvel Royalty** (Black Panther, Dr. Strange, Thor, Storm)

› **Natural Forces** (Thor, Storm, Human Torch, Ice Man)

› **Natural Leaders** (Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm)

› **New Avengers** (Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman)

› **New Fantastic Four** (Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man, Wolverine)

› **Power Platoon** (Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel, Thor)

› **Raven Ultimates** (Deadpool, Colossus, Moon Knight, Thing)

› **Scorchers** (Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor)

› **Supernaturals** (Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor)

› **Think Tanks** (Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man, Iron Man)

› **Weapons Specialists** (Blade, Captain America, Deadpool, Elektra, Nick Fury)

› **X-Men** (Colossus, Iceman, Storm, Wolverine)

N

NEED FOR SPEED CARBONO

» Trucos variados

En el menú principal, introduce las siguientes secuencias de botones para obtener mejoras y extras:

› Castrol Cash: ↓ ↑ ← ↓ → ↑ □ △

› Crew Charge Infinito: ↓ ↑ ↑ → ← ← →

› Oxido Nitroso Infinifo: ← ↑ ← ↓ ← ↓ → □

› SpeedBreaker Infinito: ↓ → → ← → ↑ ↓ □

› Desbloquear logo de vinilo: → ↑ ↓ ↑ ↓ ← → □

› Desbloquear logos especiales de vinilo: ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ □

» Desbloqueables

Cumple los siguientes requisitos para conseguir los siguientes coches y personajes:

› Aston Martin DB9 (Exotic): Vencer a Wolf en el Modo Boss Battle

› Colin: Vencer a Wolf o TFK

› Dodge Charger RT Classic (Muscle): Vencer a la 21st Muscle Car Gang

› Jaguar XK 2007 (Exotic): Superar las 2 carreras Turf War

› Mazda RX7 (Tuner): Vencer a Kenji en el Modo Boss Battle

› Nikki: Vencer a los 3 jefes del principio.

› Nissan 240SX (Tuner): Superar los tres Checkpoint Challenges

› Samson: Vencer a Angie

› Yumi: Vencer a Kenji

NBA 2K7

» Mejoras

En el menú principal, elige Features, y luego Codes: introduce las siguientes palabras para conseguir mejoras:

› **payrespect** (ABA Ball)

› **getstops** (Deffensive Awareness +10)

› **ironman** (máxima durabilidad para un partido)

› **inthezone** (Offensive Awareness + 10)

› **norest** (Stamina ilimitada para un partido)

» Uniformes alternativos

Repite el proceso: menú principal, Features, Codes...

› **syt6cii** (Uniformes All-Star)

› **bcb8sta** (Bobcats - Equipación secundaria)

› **zjb3lau** (Jazz- Equipación Secundaria)

› **nrd4esj** (Nets - Equipación secundaria)

› **zw9ldla** (Wizards - Equipación secundaria)

» Equipos secretos

Repite el proceso: menú principal, Features, Codes..

› **tns9roi** (International All-Stars)

› **bestsim** (NBA 2K Team)

› **rta1spe** (Superstar Team)

› **topps2ksports** (Topps 2K Sports All-Stars)







NBA STREET HOMECOURT

›› Balón negro y rojo
Mantén presionados L1 R1 y pulsa ▲ ▼ ◄ ►. Un sonido te confirmará que lo has introducido correctamente.

›› Todas las pistas
Mantén presionados L1 R1 y pulsa ▲ ► ▼ ◄

›› Mejoras
Cumple estos requisitos para desbloquear los siguientes bonus:

› **Brand Jordan Outfit 2:** realiza diez bloqueos en un solo partido.
› **Brand Jordan Outfit 4:** realiza diez robos en un solo partido.
› **Chicago All-Stars:** Vence a los Chicago Bulls en un partido Back To Basics.
› **Detroit All-Stars:** Vence a los Detroit Pistons en una GameBreaker Battle
› **Jordan 9.5 Team:** Gana en 5 partidos Back To Basics, 5 partidos GameBreaker, 5 Pick Up y 5 Trick Battles.
› **Jordan Hoops Lo:** Gana en 15 GameBreaker Battles, 15 Back To Basics, 15 Pick Up y 15 Trick Battles.
› **Jordan Laney 23:** Gana en 30 Back To Basics o 30 Pick Up.
› **Jordan Show Em Lo:** Gana en 30 GamBreaker Battles o 30 Trick Battles.
› **Jordan XXI PE:** Gana en 100 Pick Up games.
› **Los Angeles All-Stars:** Vence a Los Angeles Lakers en un Pick Up Game.
› **New Jersey All-Stars:** Vence a los New Jersey Nets en un Trick Battle.
› **New York All-Stars:** Vence a los New York Knicks en un GameBreaker
› **Oakland All-Star:** Vence a Golden State Warriors en un Trick Battle.

T

TONY HAWK'S PROJECT 8

›› Passwords a Go-Go
Abre la pantalla de passwords del menú de opciones e introduce los siguientes nombres para conseguir nuevos personajes y mejoras:

› **shescaresme:** (Big Realtor)
› **hohohosoi:** (Christian Hosoi)
› **militarymen:** (Coronel + Guardia de Seguridad)
› **strangefellows:** (Papá + Skater Jam Kid)
› **drinkup:** (Full Air Stats)
› **enterandwin:** (el Grim Reaper de Guitar Hero)
› **birdhouse:** (Inkblot Deck)
› **notmono:** (Jason Lee, el de Mi Nombre es Earl)
› **mixitup:** (Kevin Staab)
› **manineedadate:** (mascota)
› **needaride:** (la mayoría de las tablas)
› **wearelosers:** (nerd)
› **themedia:** (fotógrafo + cameraman)
› **plus44:** (Travis Barker)
› **sellsellsell:** (Skinny + Agente Inmobiliaria)
› **yougotitall:** (desbloquea los Specials en la tienda de Skate)
› **hatedandproud:** (zapatillas Vans No Skool Gothic)
› **suckstobebad:** (zombie)

›› Desbloquear personajes

› **Bam Margera:** Completa su Pro Challenge
› **Beaver Mascot:** Desbloquea la High School
› **Bob Burnquist:** Completa su Pro Challenge
› **Bum:** Desbloquea el nivel de la factoría de coches
› **Daewon Song:** Completa su Pro Challenge
› **Dustin Dolin:** Completa su Pro Challenge
› **Filmer:** Desbloquea la High School
› **Jason Lee:** Completa su Pro Challenge
› **Lyn-z Adams Hawkins:** Completa su Pro Challenge
› **Mike Valley:** Completa su Pro Challenge
› **Nyjah Huston:** Completa su Pro Challenge
› **Paul Rodriguez:** Completa su Pro Challenge
› **Fotógrafo:** Desbloquea las tiendas
› **Agente Inmobiliario:** Desbloquea el Downtown.
› **Rodney Mullen:** Completa su Pro Challenge
› **Ryan Sheckler:** Completa su Pro Challenge
› **Guardia de Seguridad:** Desbloque la High School
› **Stevie Williams:** Completa su Pro Challenge
› **Travis Barker:** Completa su Pro Challenge
› **Zombie:** Completa su Pro Challenge

›› Cómo desbloquear los vídeos

› **All Pros Behind The Scenes:** Completa todos los Pro Challenges.
› **Bam Margera Pro Footage:** Completa el Bam Margera Pro Challenge
› **Bob Burnquist Pro Footage:** Completa el Bob Burnquist Pro Challenge
› **Pro Bails 1:** Complete Tony Hawk Pro Challenge

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

›› Jinpachi Mishima
Completa el modo Arcade para conseguir a Jinpachi. Cuando lo selecciones, presiona ◎ para jugar con él bajo la apariencia del demonio de Dark Resurrection. Si lo prefieres hacer su bajo forma humana, pulsa ▲. Por el contrario, si lo que quieres es verlo con el aspecto del demonio de Tekken 5, presiona a la vez ◎ ⊗.

›› Desbloquear escenarios para el modo versus
Supera el modo Arcade tres veces y podrás combatir contra en el modo Versus en todos los escenarios del juego.

V

VIRTUA FIGHTER 5

›› Desbloquear a Dural.
Completa el modo Arcade con cada uno de los luchadores para conseguir a Dural y poder jugar con él tanto en el modo Arcade con en el Versus

›› Desbloquear los dojos de entrenamiento.
Completa el modo Time Attack del Command Training, al menos una vez con uno de los personajes. Cuando lo hayas conseguido, ve al Modo Versus, selecciona personajes y presiona ▼ ▼ para combatir en el Dojo vallado o ▲ ▲ para el Dojo sin vallas.

›› Un guiño a MegaDrive.
Mantén presionado el botón ◎ durante la carga inicial del juego, y cuando aparezca el logo de SEGA podrás orir aquel entrañable "Seeeegaaa" de los Sonic de MegaDrive.

›› Movie Theater "Customizado".
En el VFTV Movie Theater, mantén presionado ◄ zen el D-Pad, mientras pulsas ⊗para seleccionar las secuencias de Wolf-El Blaze o Eileen. Todos los cambios que hayas hecho en los personajes aparecerán en las secuencias.

CALL OF DUTY 3.

¿El ejército de Hitler te está dando para el pelo? Prueba este truco y podrás acceder a todas las misiones de Call Of Duty 3.
Pulsa SELECT en la pantalla que muestra los capítulos e intr oduce la siguiente secuencia: ► ► ◄ ◄ ◎ ◎. Los desbloquearás todos...



Lo primero, dirígete a la pantalla de selección de capítulo...



¿Están todos cerrados? Mete la secuencias de botones y...



¡Tachaaaan! Podrás entrar en todas las misiones del juego.



Ahora disfrutarás de aquellas fases que se te resistían.



B

BLACK

Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M

BOB ESPONJA, LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE

Introduce los siguientes códigos en el menú "Extras":

- **ROCFISH** - 30.000 monedas.
- **PATRICK** - Traje alternativo para Patrick.
- **GASSY** - Combustible ilimitado para todos los niveles de vuelo.
- **VIGOR** - Salud ilimitada en todos los niveles de plataformas.
- **EMCSQR** - Tiempo ilimitado en todos los niveles de conducción.
- **GUDGEON** - Desbloquea todos los niveles en el modo "Partida libre".

C

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

CAPCOM CLASSICS COLL.

Para desbloquear todo el material extra de todos los juegos, además de la selección de armas en el Ghosts'N Goblins, deberás pulsar la siguiente combinación: En la pantalla de título pulsa la combinación L1, R1, ↑ (analógico derecho), ↓ (analógico derecho), L1, R1, ↑ (analógico izquierdo), ↓ (analógico izquierdo), L1, R1, ↑, ↓

CÓDIGO DA VINCI

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

- Modo Dios
  Vitruvian Man
- Doble vida
  Sacred Feminine
- Un tiro mata
  Phillips Exeter
- Selección de nivel
  Clos Luce 1519
- Todos los Bonus desbloqueados
  Et in Arcadia

D

DEVIL MAY CRY 3 EL DESPERTAR DE DANTE (EDICIÓN ESPECIAL)

Desbloquear todo
Manteniendo presionados R1, R2, L1 y L2, pulsa ↑, ←, ↓, ← en el joystick analógico Izquierdo.

DRIVER PARALLEL LINES

Introduce cada código en el menú de trucos.

- **GUNBELT** Munición infinita
- **GUNRANGE** Todas las armas
- **ZOOMZOOM** Nitro infinita
- **ROLLBAR** Coches indestructibles
- **TOOLEDUP** Mejoras gratis
- **CARSHOW** Todos los vehículos
- **IRONMAN** Invencibilidad
- **KEYSTONE** Coches de policía vulnerables



FIFA STREET 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal. Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

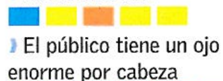
Todos los uniformes y zapatillas. En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←



GUITAR HERO II

En la pantalla de título, pulsa las siguientes combinaciones en los trastes de tu guitarra. Vuelve a hacerlo para desactivar el truco:

- Guitarra aérea



- El público tiene un ojo enorme por cabeza
- Cabezas llameantes
- Cabeza de caballo



- Híper velocidad
- El público tiene cabeza de mono



- Desactiva los marcadores (Modo Actuación)

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

- Set de armas 1
  ↑, □, □, ↓, ←, □ □, →
- Set de armas 2
  ↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, →
- Set de armas 3
  ↑, ✕, ✕, ↓, ←, ✕, ✕, →
- Consigue $250.000
  L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1
- Rellena la munición
  L1 R1, ○,L1 R1, ✕, L1 R1
- Rellena la salud
  L1 R1, ✕, L1 R1, □, L1 R1
- Incrementa el nivel de búsqueda
  L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1
- La poli nunca te busca
  L1, L1, △, R1, R1, ✕, □, ○
- Tiempo soleado
  L1, L1, ○, R1, R1, □, △, ✕
- Tiempo despejado
  ↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, L1, R1
- Tiempo nublado
  ↑, ↓, ✕, ↑, ↓, △, L1, R1
- Tiempo lluvioso
  ↑, ↓, □, ↑, ↓, ○, L1, R1
- Tiempo nublado
  ↑, ↓, △, ↑, ↓, ✕, L1, R1
- Generar un tanque Rhino
  L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ○
- El reloj avanza más rápido/normal
  L1, L1, ←, L1, L1, →, ○, ✕
- Destruir todos los vehículos en pantalla
  L1, L1, ←, L1, L1, →, ✕, □
- Los peatones están descontrolados
  L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, □
- Los peatones te atacan
  L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △
- Todos los peatones tiene armas
  R1, R1, L1, R1, R1,L1, →, ○
- Juego más rápido
  R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✕
- Juego más lento
  R1, △, ✕, R1, □, ○, ←, →
- Tracción perfecta
  L1, ↑, ←, R1, △, ○, ↓, ✕
- Suicidarse
  L1, ↓,←, R1, ✕, ○, ↑, △
- Todos los semáforos están en verde
  △, △, R1, □, □, L1, ✕, ✕
- Conductores Agresivos
  □, □, R1, ✕, ✕,L1, ○, ○
- Generar un camión de la basura
  △, ○, ↓, △, ○, ↑,L1,L1
- Los coches pueden avanzar sobre el agua
  ○,✕, ↓, ○, ✕, ↑, L1, L1



HITMAN : BLOOD MONEY

Armas. En la pantalla de inicio pulsa △, △, □, ○, R1, ○, R2,✕, ✕.

Todos los niveles. En la pantalla de inicio pulsa △, □, □, →, ↓, ←, R2, ✕,✕.



JUICED

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.



LEGO STAR WARS II

Introduce cada código en el menú de trucos, pero ten en cuenta que no desbloquea cada personaje, sino sólo la posibilidad de comprarlo en la tienda.

- **QYA828** - TIE Interceptor
- **HDY739** - TIE Fighter
- **NXL973** - IG 88







- **BEN917** - Ben Kenobi (Ghost)
- **NFX582** - Gonk Droid
- **HHY382** - The Emeror
- **MMM111** - Imperial Guard
- **TTT289** - Ewok
- **HLP221** - Boba Fett
- **GBU888** - Skiff Guard
- **SGE549** - Palace Guard
- **WTY721** - Bib Fortuna
- **YZF999** - Gamorrean Guard
- **VHY832** - Bespin Guard
- **UGN694** - Ugnaught
- **UUB319** - Lobot
- **NYU989** - Snow Trooper
- **CYG336** - Rebel Pilot
- **EKU849** - Rebel Trooper (Hoth)
- **YWM840** - Han Solo (Hood)
- **SMG219** - Grand Moff Tarkin
- **BBV889** - Imperial Officer
- **NNZ316** - TIE Fighter Pilot
- **BNC332** - Death Star Trooper
- **UCK868** - Beach Trooper
- **CVT125** - Imperial Spy
- **PEJ821** - Tuskan Raider
- **YDV451** - Sand Trooper
- **JAW499** - Jawa
- **NAH118** - Greedo
- **VAP664** - Imperial Shuttle Pilot
- **PTR345** - Storm Trooper

M

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

» Modo Dios
En el menú de trucos pulsa ↑, ↓, , ↓, ↑, ←, ↓, →

MGS3: SUBSISTENCE

» Control de la pantalla de título
Presiona [L3] para cambiar el motivo de fondo, [R1] o r para cambiar la velocidad, [L1] y [L2] para cambiar el color de Snake y el soldado, [R3] para cambiar el color de fondo y △ para dejar el fondo negro.

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

» Introduce estos códigos en la casilla con la interrogación.

- Vídeo promocional
↑ ↑ ↓ ↑ [L1] ⊗
- Desbloquea a Daegon
[R1] [L1] △ ↓ ↓ □
- Desbloquea el segundo traje de Drahmin
[L2] → ⊗ [R2] ↑ ↑
- Desbloquea el segundo traje de Frost
↓ [R2] [R1] [L1] ○ [L2]
- Desbloquea el segundo traje de Shan Tsung
[L1] ← ↑ ○ ↑ [L2]
- Desbloquea a Blaze
△ □ ← [L1] ← ○
- Desbloquea el segundo traje de Nitara
↓ [L1] ↑ [L1] [L1] →
- Desbloquea a Taven
[L2] ← [R1] ↑ ○ ↓

N

NARUTO

» Trajes alternativos
Mantén presionados [R1] y [L1] al elegir el personaje.

NEED FOR SPEED CARBONO

» Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla del menú principal para desbloquear algunas recompensas:

- Dinero extra
↓ ↑ ← ↓ → ↑ □ △
- Nitroso infinito
← ↑ ← ↓ ← ↓ → □
- Ralentización de tiempo infinito
↓ ↑ ↑ → ← ← → □
- Desbloquea el vinilo de Need For Speed Carbono
→ ↑ ↓ ↑ ↓ ← → □
- Desbloquea el vinilo especial de Need For Speed Carbono
↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ □

O

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

» Todo Completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

R

RESERVOIR DOGS

» Dentro de Opciones, ve a la sección de Trucos e introduce cada código, una vez que aparezca, tendrás que activarlo:

- Desbloquear niveles
[L2], [R2], [L2], [R2], [L1], [R1].
- Totalmente cargado
[R2], [L2], ○, [L2], □, [R2].
- Desbloquear Arte
○, □, [L2], [R2], ○, □.
- Desbloquear Vídeos
[L1], [L1], ○, □, [L1], [R1].
- Antibalas
[L1], [R1], ○, ○, [R1], ○.
- Subidón de adrenalina
□, [L1], ○, □, [L1], □.
- Bala mágica
[R1], [L2], ○, □, [R1], □.
- Ariete
[L2], [L2], □, □, ○, [R2].
- Tiempo muerto
[R1], [R1], [R2], ○, □, [L2].

S

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

» Rellena la vida
MEDIK
» 1000 bolas
FPATCH
» Rellena la munición
AMMO
» Aumenta el Gang Heat
GOBALLS
» Disminuye el Gang Heat
NOBALLS
» Incrementa el Police Heat **DONUT**
» Disminuye el Police Heat **FLYSTRT**
» Cambia la hora del día
MARTHA
» Lluvia
RAINY
» Tormenta
SHAZAAM
» Rellena la vida del vehículo en uso
TBURGLR
» Traje negro
BLACK
» Traje azul
BLUE
» Traje blanco
WHITE
» Traje gris
GREY
» Camisa de leopardo
TIGSHRT
» Siempre suena el tema de Scarface
TUNEME
» Generar Bulldozer
DOZER
» Generar un coche antiguo
OLDFAST
» Generar un Dumper
DUMPER

SSX ON TOUR

» Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

- El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS
- Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS
- Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE
- Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT
- Bolas de nieve
LETSPARTY
- Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE
- Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP
- El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME
- Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Koobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE
- Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

STATE OF EMERGENCY 2

» Desbloquear todo.
Mantén pulsados [L1] [R1] y presiona ○ △ □ ○ △

T

TIBURÓN

» Todos los Bonus y 300.000 puntos
Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.
» Un millón de puntos
Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.
» Invencible
Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

TOTAL OVERDOSE

» Durante el juego, pulsa [L1] [L2] [L3] [R1] [R2] [R3] para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

- Todas las armas
△ [L1] [R2] □
- Vida al máximo
⊗ □ ○ △
- Todos los Movimientos Locos ○ ○ [L2] ⊗

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

» Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.
Siempre en especial
uronfire

C

CAPCOM PUZZLE WORLD

» Jugar como Akuma en Puzzle Fighter
Pon el marcador sobre Hsien-Ko en la pantalla de personajes y presiona el pad analógico hacia abajo..

» Jugar como Dan en Puzzle Fighter
Pon el marcador sobre Donovan y pulsa el pad analógico hacia abajo.

» Jugar como Devilot en Puzzle Fighter
Pon el marcador sobre Morrigan y pulsa el pad analógico hacia abajo.

» Jugar como Anita en Puzzle Fighter
Pon el marcador sobre Donovan y pulsa a la vez L y R.

» Jugar como Morrigan con forma de murciélago en Puzzle Fighter
Pon el marcador sobre Morrigan y pulsa a la vez L y R.

» Elegir nivel en Super Buster Bros (Super Pang)
Selecciona Tour Mode y presiona ▼ ⊗

CHILI CON CARNAGE

» Inmunidad
Introduce **ERNESTO** como nombre.

D

DEF JAM: FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

» Dirígete a la opción Extras del menú principal. Selecciona Cheats e introduce los siguientes códigos:

- **NEWJACK** (100 puntos de recompensa)
- **SUPERFREAK** (200 puntos de recompensa)
- **NEWYORKCIT** (300 puntos de recompensa)
- **LOYALTY** (After Hours song-Nyne-)
- **MILITAIN** (Anything Goes song-CNN-)
- **CHOPPER** (Blindside song -Baxter-)
- **BIGBOI** (Bust song - Outkast-)
- **CHOCOCITY** (Comp song -Comp-)
- **AKIRA** (Dragon House song -Chiang-)
- **PLATINUMB** (Get it Now song -Bless)
- **GHOSTSHELL** (Koto song -Chiang)
- **GONBETRUBL** (Lil Bro song -Ric.A.Che)
- **KIRKJONES** (Man Up song -Sticky Fingaz)
- **RESPECT** (Move! song - Public Enemy)
- **POWER** (Original Gangster song (Ice T)
- **ULTRAMAG** (Poppa Large song -Ultramagnetic MC's)

G

GHOST RIDER, EL MOTORISTA FANTASMA

» Completa el juego bajo en nivel de dificultad fácil o normal para desactivar el menú de Cheats, que incluye salud infinita y modo Turbo. Además, al superar el final podrás desbloquear a Blade y Ghost Rider Classic.

» Recoge todas las calaveras en los modos Historia y Challenge para desbloquear Venganza

» Completa todos los niveles de los modos Historia y Challenge en el nivel más alto de dificultad para desbloquear a Ghost Rider 2099.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

» Introduce los siguientes códigos durante la partida:

- Destruir todos los coches: L, R, R, ◄ ► ⊡ ▼ R
- 250.000$: ▲ ▼ ◄ ► ⊗ ⊗ L, R
- Salud a tope: ▲ ▼ ◄ ► ◎ ◎ L, R
- Bajar nivel del más buscado: ▲ ► △ △ ▼ ◄ ⊗ ⊗
- Subir nivel del más buscado: ▲ ► ⊡ ⊡ ▼ ◄ ◎ ◎
- Nivel del más buscado nunca sube: ▲ ► △ △ ▼ ◄ ◎ ◎
- Clima lluvioso: ◄ ▼ L, R ► ▲ ◄ △
- Clima nublado: ◄ ▼ △ ⊗ ◄ ▲ ◄ L
- Clima soleado: ◄ ▼ R, L, ► ▲ ◄ ◎
- Los peatones atacan: ▼ △ ▲ ⊗ L, R, L, R
- Los peatones llevan armas: ▲ L ▼ R ◄ ◎ ► △
- Tumulto de peatones: R, L, L, ▼ ◄ ◎ ▼ L
- Peatones entran en tu vehículo: ▼ ▲ ► L, L, ⊡ ▲ L
- Tanque Rhino: ▲ L ▼ R ◄ L ► R
- Camión de basura: ▼ ▲ ► △ L △ L △
- Destruir todos los coches: L, R, R, ◄ ► ⊡ ▼ R
- Agarre perfecto: ▼ ◄ ▲ L, R, △ ◎ ⊗
- Todos los coches son negros: L, R, L, R, ◄ ◎ ▲ ⊗
- Todos los coches son cromados: ► ▲ ◄ ▼ △ △ L, R
- El tráfico te esquiva: ▲ ▲ ► ◄ △ ◎ ◎ ⊡
- ,Los peatones te siguen: ► L ▼ L ◎ ▲ L ⊡
- Invertir pantalla: ⊡ ⊡ ⊡ L , L, R, ◄ ►
- Invertir pantalla (alterno): ◄ ◄ ◄ R, R, L ► ◄



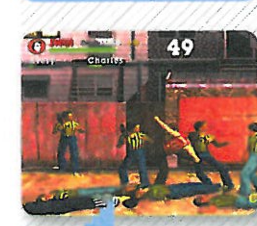
¿Cansado de ver siempre los mismos personajes en el Puzzle Fighter? Introduce nuestros trucos y quedarás gratamente sorprendido.



Pocas veces un truco tan sencillo proporcionó tanta diversión. Podrás liarte a tiros en Chili Con Carnage sin preocuparte de tu energía.



Descubre la impresionante galería de músicas que ofrece la versión portátil de Def Jam Fight For NY. Imprescindibles los cascos...



¿Eres un apasionado de Double Dragon? Entonces te emocionarás con la coin-op Armies Of The Night incluida en The Warriors.

- 25% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲ ▲ ▲ ⊡ ⊡ △ R, L
- 50% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲ ▲ ▲ ◎ ◎ ⊗ L, R
- 75% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲ ▲ ▲ ⊗ ⊗ ⊡ L, R
- 100% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲ ▲ ▲ △ △ ◎ L, R
- Suicidarse: ► ► ◎ ◎ L, R ▼ ⊗

W

THE WARRIORS

» Introduce los siguientes códigos durante la partida:

- Furia Ilimitada: ⊡ ◎ △ ⊗ SELECT ⊗
- Salud Infinita: ▲ △ R SELECT ⊗ L
- Completar la misión: ▼ ⊡ ⊗ SELECT, R, Izquierda
- 100% en Modo Historia: L, SELECT, ⊡ ▼ L, Derecha
- Conseguir el cuchillo: ▼ ▼ SELECT ▲ ▲ L
- Completar el bate: ⊡ R ▼ ▼ L, L
- Bate irrompible: L, L ◎ ▲ ◎ SELECT
- Tubería: R ◎ SELECT ▲ L, Derecha
- Machete: L, ⊗,R, R, SELECT, R
- Puño americano: ◎ ◎ ◎ L, SELECT, △
- Correr imparable: ▼ ⊡, Izquierda, ⊗,L SELECT
- Más Flash: L, ⊗,R ,L, L ◎
- Todos los traficantes de armas: Derecha, R, ◎ ⊗ SELECT ⊡
- Armies Of The Night con 99 créditos: ▲ ▲ ▼ ▼ Izquierda, Derecha
- Cuff drops: ▲ ⊗ ▲ SELECT L, L





PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA